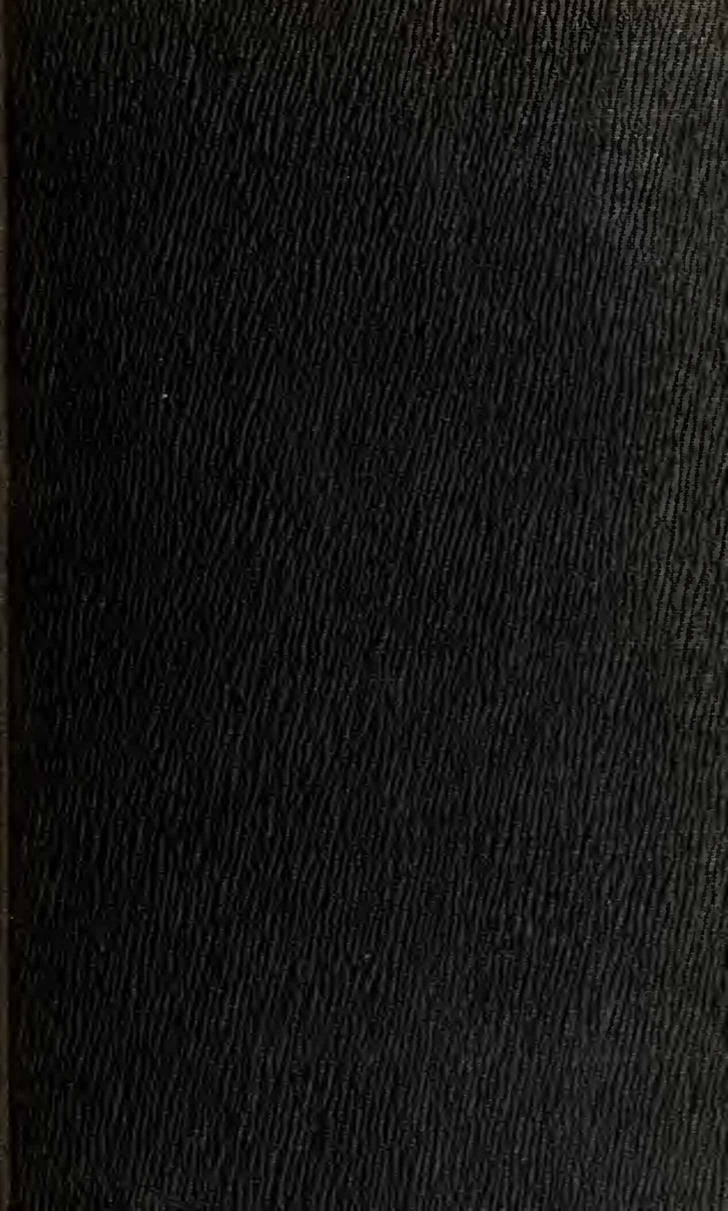
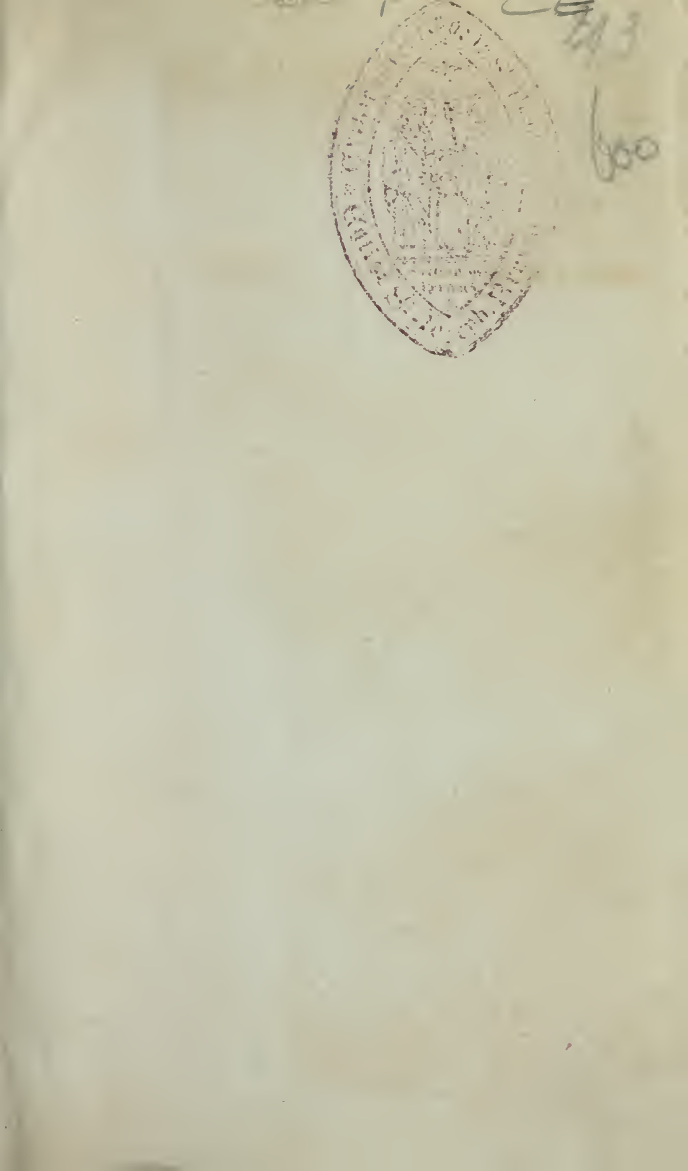




ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX.

PREMIERE PARTIE.

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,

CONTENANT LES REGLES de tous les Jeux, avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.

[Publiée par l'abbé Bellecour]

NOUVELLE ÉDITION,

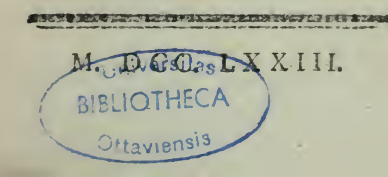
Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR, & du Jeu du Whisk, par EDMOND HOYLE, traduit de l'Anglois.

PREMIERE PARTIE.

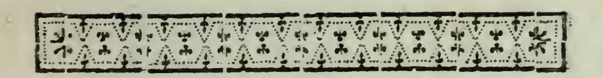


A AMSTERDAM,

AUX DÉPENS DE LA COMPAGNIE.



M. DCC. LXXIII.



AVERTISSEMENT.

L'ÉDITION nouvelle que l'on donne aujourd'hui de l'*Académie universelle des Jeux*, est beaucoup plus parfaite que celles qui ont paru jusqu'à présent, puisque l'on a employé tous ses soins à mettre dans un meilleur ordre tous les Jeux que l'on joue, non-seulement à la Cour & à Paris, mais encore dans les Provinces; on en a donné les régles propres autant qu'elles ont paru justes, naturelles & conformes à la raison.

On trouvera dans cette nouvelle Edition le *Jeu de Quadrille* corrigé & augmenté du Médiateur, du Solitaire, de la Couleur favorite, du Médiateur à quatre & à trois, avec plusieurs décisions nouvelles. Ce Livre ne pourroit être qu'imparfait sans

ce Jeu, qui fait aujourd'hui l'amusément de presque tout le monde, & les délices du beau Sexe. Le Jeu de l'Hombre qui a déja été imprimé plusieurs fois, est traité ici plus à fond qu'il ne l'a jamais été, les Régles en sont plus étendues, & l'on peut dire à l'égard de quelques-unes, plus judicieuses: quoique ce Jeu soit aujourd'hui négligé, il est cependant sans contredit le plus beau & le plus sçavant que nous ayons; il aura sans doute quelque jour un retour plus favorable, lorsque le beau Sexe cessera de prendre le parti du Quadrille avec tant de vivacité.

On trouvera aussi dans ce Recueil le Jeu *de Piquet* traité d'une maniére plus claire, & plus conforme à l'usage présent, puisque dans toutes les Régles que l'on en donne, on a suivi les sentimens des Joueurs les plus expérimentés.

Le Reversis, dont on n'avoit parlé que fort succinctement, y est étendu d'une maniere que l'on peut faci-

lement apprendre à le bien jouer, & à réſoudre toutes les difficultés qui peuvent ſurvenir en le jouant.

Tous les autres Jeux qui étoient dans les précédentes Éditions, ſont traités ici d'une maniere toute différente par les corrections & les augmentations qu'on y a faites ; on a auſſi ajouté pluſieurs ſortes de Jeux, qui par leurs agrémens ſeront reçus avec plaiſir ; tels ſont le *Papillon*, la *Tontine*, la *Sizette*, & pluſieurs autres qui font l'amuſement des honnêtes-gens.

Les Jeux des *Echecs* & du *Tric-trac* y ont leur place ; on a même ajouté la maniere de jouer le *Tric-trac à écrire* ; on y trouve auſſi les Regles de la Paulme, du Billard, & du Mail, ces nobles exercices qui ont toujours ſervi de paſſe-tems aux Perſonnes du premier rang ; on y trouve auſſi le *Traité du Jeu du Whisk*, contenant les Loix de ce Jeu, & des Régles pour le bien jouer, avec divers calculs pour en

connoître les chances, & plusieurs cas difficiles dont on montre la solution : enfin cet Ouvrage n'est rempli que d'honnêtes amusemens à la portée de toutes sortes de personnes, ce qui donne lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement du Public.





LE JEU DE QUADRILLE.

CHAPITRE PREMIER.

Qui donne une idée du Jeu de Quadrille, & qui explique la valeur des Cartes.



IL eſt ſurprenant que depuis quelques années que l'on joue le Quadrille, perſonne ne ſe ſoit donné la peine d'en recueillir les Regles : il me paroît cependant néceſſaire de le faire pour deux raiſons. La premiere, parce que le Quadrille a pluſieurs regles qui lui ſont particulieres, outre celles de l'hombre dont il eſt compoſé. La ſeconde, parce que pluſieurs perſonnes jouent ce jeu, ſans avoir, pour ainſi dire, aucune connoiſſance de celui de l'hombre.

C'eſt ce qui a engagé à faire ce recueil des regles tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'uſage dans les compagnies où l'on joue ce jeu, qui ſerviront à mettre fin aux diſputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque choſe de particulier attaché à preſque chaque maiſon où ce jeu ſe joue.

Le Quadrille n'eſt, à proprement parler, que

l'hombre à quatre, qui n'a pas à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une si grande attention que l'hombre à trois; mais aussi faut-il convenir qu'il est plus amusant, & plus récréatif, soit parce qu'il n'y a point de coup où il ne se joue, soit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute son application à un jeu, particuliérement le beau Sexe qui a reçu avec plaisir cet hombre mitigé, & qui en fait son plus agréable amusement, le préférant à tout autre jeu. Ce jeu perd beaucoup de son agrément, si les Joueurs ne se font une loi religieusement observée du silence; cette loi s'étend même sur les Spectateurs, qui doivent avoir la discrétion de ne point parler, puisqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice considérable, & que ce jeu demande une grande tranquillité.

Comme ces regles sont moins écrites pour ceux qui sçavent déja le jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connoissance des cartes, ce qui leur sera d'une grande avance pour entendre ce jeu, & leur épargnera la peine d'avoir recours au jeu de l'hombre; bien des gens se contentant de sçavoir celui-ci, on tâchera de le faire aussi clairement, & aussi succinctement qu'il sera possible.

Une preuve convaincante de ce qui est dit ci-dessus, c'est la maniere de jouer le Quadrille à trois, que quelques personnes jouent lorsqu'ils n'ont pas de quatrieme, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'est pas ici le lieu de s'étendre davantage sur ce jeu, qui ne peut, tout au plus, être goûté que des apprentis au Quadrille, auxquels il peut servir d'introduction: nous en parlerons plus au long à la fin de ce Traité, de même que de la maniere dont on joue le Quadrille qu'on appelle *le roi rendu*, qui pourra trouver des Partisans.

Il est à propos en commençant, de donner à

connoître la valeur des cartes, ſoit qu'elles ſoient triomphes, ou qu'elles ne le ſoient pas; c'eſt ce que l'on fera dans ce premier Chapitre. Dans le ſecond, l'on expliquera la maniere ordinaire de le jouer, & l'ordre qu'on doit obſerver en le jouant. On donnera dans le troiſieme la maniere de marquer & payer le jeu : & dans le quatrieme, quelques exemples des jeux qui peuvent être joués en appellant un roi, ou ſans appeller; avec des remarques ſur la maniere dont il faut jouer. L'on trouvera enſuite une Table des loix du jeu, tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'uſage, & une explication des termes dont on ſe ſera ſervi, & qui ſont propres au jeu. Enfin, l'on verra les déciſions nouvelles ſur les coups embarraſſans arrivés depuis que l'on joue ce jeu, d'où l'on a puiſé les loix qui regardent ces mêmes coups.

De la valeur des Cartes.

C'Eſt ſans doute ce qui embarraſſe d'abord le plus une perſonne qui ne connoît point ce jeu; il ne peut concevoir par quelle raiſon le ſept de cœur ou de carreau, le deux de pique ou de trefle, ſont tantôt les ſecondes cartes du jeu, & tantôt les dernieres; c'eſt ce qu'il ſera aiſé d'apprendre, en liſant avec un peu d'attention les Tables ſuivantes, dans l'une deſquelles les cartes ſont miſes ſelon leur valeur naturelle, & dans l'autre ce qu'elles valent lorſqu'elles ſont triomphes.



TABLE PREMIERE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

COEUR ET CARREAU.	PIQUE ET TREFLE.
LE ROI,	LE ROI,
LA DAME,	LA DAME,
LE VALET,	LE VALET,
L'AS,	LE SEPT,
LE DEUX,	LE SIX,
LE TROIS,	LE CINQ,
LE QUATRE,	LE QUATRE,
LE CINQ,	LE TROIS,
LE SIX,	LE DEUX,
LE SEPT,	

Vous voyez par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'as de pique ni de l'as de trefle ; la raison est, que ces deux as sont toujours triomphes en quelle couleur que ce soit.

L'as de pique s'appelle *espadille*, & est toujours la premiere triomphe.

L'as de trefle, appellé *baste*, est toujours la troisieme.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les cartes sont rangées selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.

SECONDE TABLE,

Dans laquelle les cartes ſont ſélon leur valeur ; lorſqu'elles ſont triomphes.

Cœur et Carreau.

Espadille, L'As de Pique.

Manille, Le ſept de Cœur ou de Carreau.

Baste, L'As de Trefle.

Ponte, L'As de Cœur ou de Carreau.

Roi,
Dame,
Valet,
Deux,
Trois,
Quatre,
Cinq,
Six,

Pique et Trefle.

Espadille, L'As de pique.

Manille, Le deux de Pique ou de Trefle.

Baste, L'As de Trefle.

Roi,
Dame,
Valet,
Sept,
Six,
Cinq,
Quatre,
Trois,

Voilà de la maniere que ſont rangées les cartes ; lorſqu'elles ſont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & qu'il y en a douze en rouge; vous concevez d'abord que cette différence provient de ce que l'as de pique & l'as de trefle, qui ſont tou-

jours Triomphes, ſont également employés en rouge & en noir, ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique, ou Eſpadille, comme nous l'avons déja dit, eſt la premiere Triomphe du jeu, en quelque couleur que ce ſoit.

L'As de Trefle, dit le Baſte, en eſt toujours la troiſieme.

Il y a par conſéquent une Triomphe entre les deux : cette Triomphe eſt appellée *Manille*, elle eſt en noir le deux de pique ou de trefle, & en rouge le ſept de cœur ou de carreau, qui ſont les ſecondes cartes du jeu, lorſque la Triomphe eſt de leur couleur, & les dernieres lorſqu'elle ne l'eſt pas : Par exemple, le deux de pique ſeroit la ſeconde Triomphe, ſi la Triomphe étoit en pique; & la derniere carte du jeu, ſi elle étoit en trefle, cœur ou carreau : il en eſt de même des autres Manilles.

Le Ponte. C'eſt l'As de cœur ou l'As de carreau, qui ſont au deſſus du roi, & la quatrieme Triomphe du jeu, lorſque la Triomphe eſt de leur couleur, & qui ſont au deſſous du valet, & s'appellent l'as de cœur ou de carreau, lorſqu'elle ne l'eſt pas. Voyez les tables ci-deſſus.

Le deux de cœur ou de carreau ſont toujours ſupérieurs aux trois, les trois aux quatre, les quatre aux cinq, les cinq aux ſix ; mais les ſix ne ſont ſupérieurs aux ſept, que lorſque les ſept ne ſont pas triomphes ; car s'ils étoient triomphes, ils deviendroient la Manille, & ſeroient par conſéquent la ſeconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors*, qui ſont eſpadille, manille & baſte.

Le privilege des matadors eſt, qu'étant ſeuls de triomphes dans un jeu, enſemble ou ſéparément, quoique l'on ajoute *atout*, celui qui a quelqu'un de ces matadors, n'eſt pas obligé de le fournir : ſi

le matador qu'il a eſt ſeul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui ſemble ; ce privilege n'a cependant lieu que lorſqu'il eſt fait *atout* d'une triomphe inférieure, auquel cas, celui qui a baſte ou manille, n'eſt pas obligé de les mettre, quand même ſpadille auroit été joué ſur cette premiere triomphe inférieure.

Mais ſi l'eſpadille étoit la premiere carte jouée, celui qui auroit la manille ou le baſte ſeul de triomphe ſeroit obligé de le fournir ; il en eſt de même du baſte, à l'égard de la manille, le matador ſupérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois matadors, on ne laiſſe pas d'appeller matadors toutes les triomphes qui ſuivent ſans interruption ces trois premiers matadors, lorſqu'elles leur ſont jointes ; mais il n'y a que les trois premiers qui jouiſſent du privilege ci-devant expliqué.

Voyez, pour ſçavoir le nombre des matadors, à la table ſeconde, la ſuite des cartes, lorſqu'elles ſont triomphes.

Voilà qui eſt ſuffiſant pour connoître la valeur des cartes : voyons maintenant la maniere & l'ordre qu'il convient d'obſerver pour jouer.

CHAPITRE SECOND.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit obſerver en le jouant, ſoit pour tirer les places, donner les cartes, les priſes ou enjeux, la maniere de parler, de jouer en appellant, de jouer ſans appeller, de la Bête, de la Vole, &c.

LE nom de Quadrille que porte ce jeu, fait ſentir que c'eſt un jeu qui doit être joué à quatre perſonnes. Le nombre des cartes avec leſquelles on joue au Quadrille, eſt de quarante, qui

font les reftantes d'un jeu entier, après en avoir tiré les quatre dix, les quatre neuf & les quatre huit, qui n'y font point employés.

Il n'eft pas hors de propos, avant d'entrer en matiere, d'expliquer la maniere dont la triomphe fe fait.

La Triomphe eft déterminée par celui qui fait jouer, foit qu'il appelle un roi, ou qu'il joue fans en appeller, en nommant pique, trefle, cœur ou carreau : La couleur nommée devient la triomphe; & vous remarquerez en paffant, que fi celui qui nomme, fe trompoit de couleur, c'eft-à-dire, qu'il dît pique au lieu de trefle, la triomphe feroit en pique, quoique fon jeu fût en trefle; de même s'il nommoit deux couleurs, la premiere nommée feroit la triomphe, les méprifes étant févérement punies à ce jeu.

Il eft bon encore de dire que ce jeu qui eft fort divertiffant, devient infipide d'abord qu'on parle fur le jeu : l'on ne doit donc point, pour y avoir du plaifir, dire le moindre mot qui puiffe intéreffer le jeu, chacun devant jouer à fa fantaifie, & comme il juge convenable à fon jeu.

Il ne fe demande point *gano*, ni l'on ne peut pas faire appuyer; celui qui eft à jouer, doit fçavoir ce qu'il a à faire.

C'eft ici le lieu de citer la loi établie ; pour éviter les cérémonies qui fe faifoient pour *tirer les places*, il eft généralement reçu que celui qui eft entré le dernier, tire le premier, & ainfi des autres.

Les prifes ou *enjeux* font compofés d'un nombre égal de mils, autrement nommés *Contrats*, au nombre de fept, compris les dix jetons & fiches que l'on donne à chaque Joueur ; chaque contrat valant dix fiches, & chaque fiche dix jetons. La fiche vaut fi peu & fi haut que l'on veut, cela dépend abfolument des Joueurs, qui doivent mefurer leur jeu à ce qu'ils ont deffein de perdre ou gagner.

Après que l'on a tiré les places, vu à qui mêler, convenu de la valeur du jeu, réglé les tours qui se jouent ordinairement au nombre de dix, & qui se marquent en écornant une carte, celui qui doit mêler ayant fait couper à sa gauche, *donne à chacun dix cartes*, par deux fois trois & une fois quatre, n'importe qu'il commence par en donner quatre, ou qu'il les donne au coup suivant, cela étant libre à celui qui mêle ; mais il ne sçauroit donner par une ou deux, comme certains joueurs l'ont prétendu mal-à-propos.

S'il se trouvoit plus ou moins de cartes, le coup seroit nul, & il faudroit refaire, de même que s'il y avoit deux cartes de même espece ; par exemple, deux six de cœur, & ainsi des autres, pourvu que l'on s'en apperçût avant que le coup fût achevé de jouer ; car si toutes les cartes étoient jouées, & qu'on eût payé ou coupé pour le coup suivant, le coup seroit bon, de même que les précédens.

Il faudroit aussi refaire, s'il y avoit une carte tournée quelle qu'elle pût être en donnant les cartes, cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'auroit, n'y ayant point d'écart à faire, à plus forte raison s'il y en avoit plusieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal, ils doivent seulement refaire.

Après que chacun a reçu ses dix cartes, celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, ayant vu son jeu, s'il a jeu à jouer, demande si on joue, ou passe, s'il n'a pas beau jeu, & ainsi du second, du troisieme & du dernier. Tous les quatre peuvent passer ; mais comme il n'est point de coup qui ne doive être joué, celui qui a espadille, après l'avoir montré ou accusé, est obligé de jouer en appellant un roi.

Que le coup soit joué de cette maniere, ou que ce soit l'un des joueurs qui ait demandé permission, personne ne voulant jouer sans appeller, après qu'il

a nommé sa couleur, & le Roi qu'il appelle par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer, celui qui prend la levée rejette une autre carte, & ainsi des autres, jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a; si l'hombre, c'est-à-dire celui qui fait jouer, se trouve six mains en comptant celles que celui qui a le Roi appellé a faites, ils ont gagné, & on leur paie le jeu, la consolation & les matadors, s'ils en ont, & ils partagent ce qui se trouve au devant du jeu, & les bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle est remise; & ils font la bête de ce qui est au jeu & au devant, & paient à chacun la consolation & les matadors: s'ils en ont par égale part, ils font la bête de même, & s'ils ne faisoient à eux deux que quatre mains, ils perdroient par remise: s'ils en faisoient moins, ils perdroient codille; ils paieroient en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auroient payé s'ils avoient gagné, c'est-à-dire le jeu, la consolation & les matadors, s'ils en avoient, & feroient la bête de ce qui seroit au jeu; ceux qui gagnent *Codille* se partagent ce qui est au devant.

La Bête, & tout ce qui est à payer se paie par égale part, la moitié par celui qui appelle, la moitié par celui qui est appellé, tant au cas du codille que de remise, à moins que celui qui appelle, ou proprement l'hombre, ne fît pas trois mains, auquel cas celui qui est appellé n'est pas seulement exempt de payer la moitié de la bête, mais encore de payer le jeu, la consolation & les matadors, s'il y en a, que l'hombre, qui ne fait pas trois mains, paie seul, & c'est tant pour le codille que pour la remise, afin d'obliger les Joueurs à ne jouer que des jeux raisonnables: il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'hombre, ne fît-

il qu'une main, ne feroit pas la bête seul; c'est lorsqu'il a été forcé de jouer ayant espadille: que tous les joueurs ayant passé, étant par conséquent forcé, il ne seroit pas juste qu'on l'obligeât de faire trois ou quatre mains, ainsi celui qui est appellé est pour la moitié de tout ce qui se paie.

Celui qui a espadille, n'ayant pas assez beau jeu, doit dire: Je passe & si les autres passent aussi, alors il est obligé de jouer ce que l'on appelle de jouer espadille forcé en appellant un roi à son secours.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçu à jouer, & celui qui a demandé à jouer, n'est pas le maitre de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veuille jouer sans appeller.

Celui qui a les quatre rois peut appeller la dame d'un de ses rois, excepté de celui qui est triomphe; celui qui a un ou plusieurs rois, peut appeller un des rois qu'il a, il est pour lors obligé de faire six mains seul, alors il gagne ou perd seul.

L'on ne peut point appeller le roi de la couleur en laquelle on joue.

L'on ne peut point demander gano à son ami, qui est le roi appellé, ni le faire appuyer.

L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le roi appellé, joueroit atout d'espadille, manille ou baste, ou même joueroit le roi appellé pour faire connoitre qu'il est l'ami, ayant plusieurs autres rois qu'il craindroit que l'hombre lui couperoit, ne le connoissant pas, ne sçauroit entreprendre la vole; il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

Il n'est point permis de montrer son jeu que le coup ne soit gagné, pas même si l'on avoit déja codille, devant jouer jusqu'à la fin pour voir si l'hombre ne fera que la bête seul.

Si l'hombre ou le roi appellé montroient leur jeu avant d'avoir six mains complettes, en comptant avoir gagné, & qu'il pût se trouver une maniere d'empêcher les six mains, les personnes qui joueront avec eux, pourront les contraindre de jouer les cartes de telle maniere qu'il leur plaira.

Pour jouer sans appeller de roi, il ne faut pour cela que nommer sa couleur.

Celui qui joue sans appeller, doit faire six mains seul pour gagner ; car toutes les mains que les trois autres joueurs font, sont réunies contre lui, & ses adversaires doivent se gagner les uns aux autres, & faire leur possible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer sans appeller, est reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en appellant ; si cependant celui qui demande veut jouer lui-même sans appeller, il lui est permis par préférence à celui qui le force ; & ce sont ces deux manieres de jouer sans appeller qu'on appelle forcer.

Celui qui joue sans appeller, ne partageant avec personne lorsqu'il gagne, paie aussi tout seul lorsqu'il perd ; s'il perd la remise, il fait la bête, & paie à chacun de ses trois adversaires la consolation, le sans-appeller & les matadors, s'il en a ; & s'il perd codille, il fait également la bête, & paie à chacun tout autant que chacun lui auroit payé s'il avoit gagné : ceux qui gagnent codille partagent ce qui se trouve ; & s'il y a quelques jetons de reste, ils seront pour celui des trois qui, le coup suivant, aura espadille, ou la plus forte triomphe ; il en est de même de celui qui ayant demandé à jouer, apelle un roi qu'il a, il gagne seul, ou perd seul, comme il est dit ci-dessus, à l'exception du sans-appeller, qu'il ne paie point s'il perd, & qui ne lui est pas payé s'il gagne, quoiqu'il joue seul.

Celui qui joue sans appeller, encore qu'il ait jeu sûr, est obligé de nommer sa couleur ; si sans la nommer il baissoit son jeu en disant : je joue sans

appeller, il ſeroit permis à l'un des trois autres joueurs de nommer telle couleur qu'il deſireroit : & pour lors celui qui auroit voulu jouer ſans appeller, ſeroit tenu de jouer dans la couleur qui lui auroit été nommée, quoiqu'il n'eût pas une triomphe de cette couleur.

Celui qui a demandé à jouer ne peut jouer ſans appeller, à moins qu'on ne le force, auquel cas il joue par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on n'eſt pas obligé de couper lorſque l'on n'a point de la couleur jouée, ni de mettre au deſſus quand on le pourroit, cela étant libre au joueur, même étant le dernier à jouer la main appartenant à l'hombre : mais il faut qu'il fourniſſe tant qu'il a de la couleur jouée, ſans quoi il renonceroit.

Celui qui a tiré une carte de ſon jeu, & l'a preſentée à découvert pour la jouer, eſt obligé de le faire, ſi elle peut, étant conſervée, préjudicier au jeu, ou en donner connoiſſance à l'ami, principalement ſi c'eſt un matador.

Celui qui joue ſans prendre n'eſt point ſujet à cette loi, non plus que celui qui joue ſeul s'étant appellé.

Il eſt libre de tourner les levées faites par les autres, & compter ce qui a été joué toutes les fois que l'on doit jouer, & non autrement.

Celui qui au lieu de tourner les levées qui ſont devant un joueur, tourne & voit ſon jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui appartient les cartes retournées.

Qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, & qu'on l'en fait appercevoir.

Il faut, pour avoir renoncé, que la levée ſoit pliée. Si l'on s'apperçoit de la renonce avant que le coup ſoit achevé, & qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre ſes cartes, & recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite ; cependant ſi toutes les cartes ſont jouées, la bête n'en eſt pas

moins faite; mais on ne reprend point ses cartes; à moins qu'il n'y eût plusieurs renonces sur un même coup, auquel cas on pourroit reprendre le jeu, pourvu que les cartes ne fussent pas brouillées.

Plusieurs bêtes sur le même coup doivent aller ensemble, à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le jeu.

Les plus grosses bêtes passent toujours les premieres, losqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole, c'est faire toutes les levées seul, lorsqu'on joue sans prendre, ou avec l'aide du roi que l'on a appellé.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu, tirant simplement ce qui est au devant, n'ayant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise, soit en jouant sans appeller, ou avec un roi appellé, lorsqu'on a jeté sa carte ayant les six premieres mains; si l'on ne la fait pas, l'on paie ce qui auroit été payé pour la vole, si elle avoit été faite.

Celui ou ceux qui ayant entrepris la vole ne l'ont pas faite, tirent le devant, & se font payer le jeu, la consolation, le sans-prendre, s'il a lieu, & les matadors, s'ils en ont.

Quoique la vole soit entreprise, il n'est pas permis, ainsi qu'il est d'usage à l'hombre, de voir le jeu de son ami.

La vole ne sçauroit être entreprise, que le roi appellé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec espadille, ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur-tout, où le silence doit être plus observé.

Il n'est point permis de faire connoître ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole, ou à s'en désister; il faut attendre que celui à qui est à jouer ait joué, ou qu'il ait abattu son jeu.

Voilà quelle est à peu près la maniere & l'ordre

de jouer le Quadrille ; vous trouverez dans la Table des Loix qui sera à la suite de ce Traité, les Regles dans une plus grande étendue, vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entiérement décidés dans ce Chapitre : voyons quelle est la maniere de marquer & de payer le jeu.

CHAPITRE TROISIEME.

De la maniere de marquer le Jeu, & de le payer.

LE jeu est marqué par celui qui mêle, en mettant une fiche devant lui.

Chacun fait outre cela un jeton au jeu pour chaque coup, qui se paie à ceux qui gagnent avec la consolation, & ces quatre jetons sont comptés aux bêtes qui se font.

S'il y a une bête, elle va avec ce qui est au devant, & le jeu que chacun doit, sans pour cela que celui qui mêle cesse de mettre la fiche du jeu devant lui ; ce qui fait que la premiere bête étant de quatorze, comme elle est toujours, la seconde doit être de quarante-deux, & la troisieme de cinquante-six ; une bête faite sur une autre bête, ne pouvant être plus forte que de quatorze marques, qui est ce dont le jeu augmente ; sçavoir, dix pour la fiche que met celui qui mêle, & quatre pour le jeton que chacun fait au jeu, à moins que le jeu n'ait doublé : comme il arrrive, lorsque la premiere bête est faite par remise, elle est de quatorze, la seconde est de quarante-deux.

Si le coup sur lequel la premiere bête est faite, est tiré par codille, la seconde bête ne sera que de vingt-huit, attendu que les quatorze que le codille a tiré, n'y doivent point être compris, ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on ne peut ga-

gner. Vous verrez par la Table ci-après à combien se monteront les bêtes qui seront faites.

TABLE.

Premiere. 14	2 42	3 56	4 70
5 84	6 98	7 112	8 126
9 140	10 154	11 168	12 182
13 196	14 210	15 224	16 238

Si le premier coup sur lequel a été faite la premiere bêté étoit tiré par codille, voyez la Table ci-après.

Premiere. 14	2 28	3 42	4 56
5 70	6 84	7 98	8 112
9 126	10 140	11 154	12 168
13 182	14 196	15 210	16 224

Si l'on joue le jeu double, il n'y a, pour pouvoir se servir de ces Tables, qu'à doubler les bêtes selon le rang où elles sont faites.

Le jeu, comme nous l'avons déja dit, est un

jeton pour chaque Joueur à chaque coup : ainſi s'il y avoit pluſieurs remiſes, ce ſeroit autant de jetons qu'il y auroit de remiſes, que ceux qui perdroient, paieroient ou aux gagnans, ou à ceux qui auroient fait perdre, s'ils gagnoient codille, car lorſqu'elle n'eſt remiſe, on ne touche point au jeu, l'on paie ſeulement la conſolation, les matadors, & le ſans-prendre, s'il y en a.

La Conſolation ſe paie deux jetons à celui ou ceux qui font jouer, s'ils gagnent ; ou par eux s'ils perdent, ſoit par remiſe ou codille.

Il en eſt de même des matadors, qui ſont payés à un jeton pour chaque matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois matadors, qui ſont eſpadille, manille & baſte, le nombre en augmente à meſure que les triomphes qui les ſuivent immédiatement, leur ſont jointes, & il eſt payé pour chacun un jeton, tant en gain qu'en perte.

Le ſans-prendre ſe paie ordinairement la moitié de ce à quoi eſt fixée la vole; ainſi ce ſera cinq jetons, que ceux qui perdent doivent payer à celui qui gagne, ou celui qui perd à ceux qui l'ont fait perdre, ſoit remiſe ou codille.

Obſervez que le ſans-prendre & les matadors, ne ſont dûs qu'autant qu'ils ſont demandés avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, car ſi les cartes étoient mêlées & coupées, ſans qu'on les eût demandés, on ne ſeroit plus en droit de ſe les faire payer, excepté dans le cas expliqué aux déciſions. Voyez l'Article du ſans-prendre, & des matadors.

La bête, le jeu, & la conſolation ne ſe preſcrivent pas ; on peut ſe les faire payer pluſieurs coups après ; l'on ne peut cependant point revenir des mépriſes qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, ſi le coup d'après celui où la bête qui fait le ſujet de la diſpute, eſt achevé de jouer

Voyez les Décisions, article de la bête.

Il est payé à ceux qui gagnent codille de la même maniere qu'ils auroient payé ceux qui auroient gagné.

Ceux qui gagnent codille, se partagent ce qui va au devant.

La vole se paie une fiche, qui vaut dix jetons à ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent, l'ayant entreprise; & elle est payée double, lorsque celui qui sans apeller, la fait seul ou la manque de même; les matadors, le sans-appeller, & le reste du jeu est payé à l'ordinaire.

L'on joue ordinairement le dernier tour double, à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, payer double, le jeu, la consolation, les matadors, le sans-prendre, & la vole.

Les cartes se paient au moyen d'une fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toujours double; ce qui augmentera considérablement les bêtes & le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des jeux qui peuvent être joués en appellant un Roi ou sans appeller; c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

CHAPITRE QUATRIEME.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en appellant un Roi ou sans appeller.

QUoique ce soit par l'usage que l'on doit apprendre quels sont les jeux qui peuvent être joués, on ne laissera pas d'en rapporter ici quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

La premiere regle, qui doit être le fondement des autres, est qu'il faut tout au moins en appellant un roi, avoir dans son jeu trois mains assurées, afin de ne point faire la bête seul. L'on pourra cependant jouer les jeux suivans, en rouge.

Jeux en rouge, qui peuvent se jouer.

Manille, Baste, Roi, Dame & six de Cœur, deux Piques, deux Trefles & un Carreau, en appellant le Roi de Carreau.

L'on doit observer qu'il faut appeller par préférence le roi dont l'on n'a qu'une fausse, parce que l'on est pour lors en regle : l'on appelle être en regle, lorsque l'on coupe le retour du roi appellé : & si l'on a une seule noire & une seule rouge pour fausses, il est mieux d'appeller le roi rouge, à cause qu'y ayant une rouge de plus, l'on risque moins d'être surcoupé au retour.

Si l'on se trouvoit avoir également en chaque couleur, il faudroit, si l'on avoit une dame, en appeller le roi, parce que par là vous rendriez votre dame bonne; vous pourriez même jouer.

Espadille, ponte, valet, deux & trois, une dame gardée, & trois d'une autre couleur, en appellant le roi de votre dame : vous jouerez encore.

Manille, roi, dame, valet & quatre avec un roi, en appellant le roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudroit commencer à faire atout du valet, si vous étiez premier à jouer, avant de connoître votre roi; il est toujours avantageux de faire atout, sur-tout lorsque l'on a des rois & de bonnes cartes, parce que les triomphes étant ordinairement séparées, vos rois & dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire atout, lorsque le roi n'a point paru, parce que pour l'or-

dinaire vos adverſaires ne ſçachant pas qui eſt le roi, prennent les uns ſur les autres.

Une régle générale qu'on doit ſe faire, c'eſt lorſque l'hombre fait atout d'une baſſe triomphe, avant que ſon roi ait paru ; il ne faut jamais prendre que d'une triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre ſur vous ; il n'en ſeroit pas de même, ſi vous étiez le roi appellé, puiſque vous devriez, ſur la baſſe triomphe de l'hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour aſſurer par-là ſon jeu.

Eſpadille, *manille*, *dame* & *valet*, peut encore être joué, en appellant le *roi* qui convient mieux à la ſituation de ſon jeu.

JEUX EN NOIR, QUI PEUVENT SE JOUER.

Baſte, *roi*, *dame*, *valet* & *ſix*, en appellant le *roi* de celle dont on a le moins : vous obſerverez d'être en régle autant que vous le pourrez.

De même que *manille*, *roi*, *dame* & *ſix*, avec un *roi* ; en obſervant toujours ce que nous avons dit ci-devant.

Vous jouerez encore *eſpadille*, *dame*, *valet*, *ſix* & *cinq*, *une dame gardée*, dont vous appellerez le *roi*.

De même que, *roi*, *dame*, *valet*, *ſept*, *cinq* & *un roi*.

Il y a une infinité d'autres jeux qui peuvent être joués, qu'il ſeroit trop long de rapporter ; il ſuffit de dire qu'il n'eſt pas prudent de jouer ſans avoir pour le moins trois mains aſſurées, & quatre même, ſi l'on veut gagner, ne devant pas eſpérer trois mains du roi appellé.

Le ſans-prendre mérite qu'on y faſſe réflexion ; puiſque celui qui joue, bien loin d'être aidé par perſonne, trouve ſes adverſaires réunis, pour

le faire perdre : ainsi, pour jouer sans prendre, il faut être assuré de six mains, qu'il faut faire pour gagner, l'on ne doit pas beaucoup compter sur des dames gardées, l'on pourra jouer les jeux suivans, sans prendre en rouge.

JEUX QUE L'ON PEUT JOUER SANS PRENDRE EN ROUGE.

Espadille, *manille*, *ponte*, *roi*, *deux & quatre avec un roi*. Il faudra commencer par trois fois atout, si l'on est premier, d'espadille, manille & ponte, pour ôter les triomphes des mains des Joueurs, afin d'empêcher qu'on puisse ni vous surcouper, ni couper votre roi.

Vous observerez, que si ce n'étoit pas à vous à jouer, mais qne vous fussiez en cheville, si le premier, après vous avoir joué un roi, vous jouoit encore de la même couleur où vous auriez renoncé, il faudroit, ou gagner de votre fausse, ou couper du ponte ou du roi, afin d'être assuré, ou de faire la levée, ou de forcer le baste. Si la levée est à vous, ou qne la suivante vous vienne, il faudra faire atout, comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans prendre, avec *espadille*, *manille*, *baste*, *valet*, *quatre & cinq*, c'est-à-dire, trois matadors sixiemes, & un valet & dame de même couleur ; je dis de même couleur, parce que cela vaut un roi ; il vous restera deux fausses, ou d'une même couleur, ou de couleur différente ; si elles sont de couleur différente, & qu'ayant été joué le roi de l'une, on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus, il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce, après cela, si l'on vous rejoue pour la troisieme fois de la même, il faut couper d'un Matador, & faire trois fois atout, ce qui doit naturellement abattre toutes les triom-

phes, après quoi, si l'on ne joue de la couleur en laquelle est votre dame & valet, vous couperez & jouerez l'un des deux, vous réservant une triomphe pour pouvoir rentrer en jeu, & jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixieme main.

L'on peut encore jouer, *manille*, *baste*, *ponte*, *roi*, *deux*, *trois & un roi*, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixiemes & un roi : l'on appelle faux matadors, lorsqu'il manque espadille ; pour faire plusieurs Matadors il faudroit sur un retour, couper d'un faux matador afin de n'être pas surcoupé, & faire atout.

L'on pourra encore jouer *manille*, *ponte*, *roi*, *dame*, *deux*, *quatre & cinq avec un roi.*

Il n'y a qu'à observer au jeu de Quadrille, sur-tout aux sans-prendre, qu'il faut faire atout le plus souvent qu'on le peut ; la situation du jeu doit cependant régler le nombre de fois qu'il est à propos de le faire, car si toutes les triomphes étoient dans un même jeu, il faudroit que la force du jeu que l'on a réglât la maniere de le jouer.

L'usage & le bon sens doivent apprendre ces sortes de choses.

JEUX QUE L'ON DOIT JOUER SANS PRENDRE EN NOIR.

En noir, parce qu'il y a une triomphe moins qu'en rouge, l'on joue à plus petit jeu ; vous pourrez donc jouer les jeux suivans.

Manille, *baste*, *dame*, *valet*, *six & cinq*, *un roi & une dame troisieme*, de même que *espadille*, *manille*, *roi*, *sept*, *cinq & quatre*, *avec un roi ou une dame & valet de même couleur.*

Vous jouerez aussi *manille*, *roi*, *dame valet*, *six*, *cinq*, *trois* & *un roi.* Vous pourrez encore jouer *espadille*, *manille*, *baste*, *dame*, *sept* & *un roi.* Vous observerez que sur des retours, il

n'eſt pas prudent de couper des baſſes tromphes, à moins que le jeu ſoit tel, que l'on y ſoit obligé, pour pouvoir gagner. Je répéterai encore ici, que le jeu ordinaire & la maniere la plus ſûre de jouer ſans prendre, eſt de faire atout, le plus ſouvent que l'on peut, ſans pour cela ſe trop affoiblir ſoi-même, pour vouloir affoiblir les autres : il y a une infinité d'autres jeux que l'on doit jouer ſans prendre en l'une & en l'autre couleur. Il n'y a, pour être aſſuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toujours préſente cette néceſſité de faire ſeul ſix mains, malgré les efforts des trois autres Joueurs : l'uſage apprendra le reſte.

LE ROI RENDU.

OUtre la maniere ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on appelle au Roi rendu, qui ſuit en tout les regles & la maniere de jouer du précédent, à la réſerve qu'il eſt libre à celui qui a *le Roi appellé*, de le rendre à celui qui l'appelle, qui doit en échange lui donner une carte de ſon jeu.

Ce jeu qui eſt aſſez en uſage dans quelques Provinces, ne ſe joue de la ſorte que pour empêcher qu'on puiſſe jouer de petits jeux, ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire; & fait que cette maniere de jouer plus gênante a trouvé nombre de partiſans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amuſement plus ſérieux, que parmi le beau Sexe, qui n'y a pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne differe abſolument de l'autre, qu'en ce qu'il eſt permis à celui qui a le roi appellé, de le rendre à l'hombre, ce qui fait qu'il a quelques regles qui lui ſont particulieres : les voici.

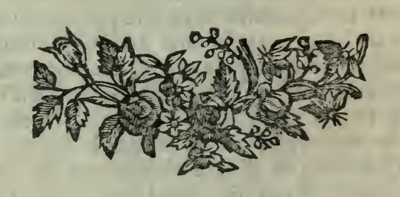
I. Celui qui ayant le roi appellé a mauvais jeu, peut rendre le roi appellé à l'hombre, qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui ſemblera de ſon jeu, & chaque Joueur eſt en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui ayant le roi appellé auroit beau jeu, & rendroit le roi pour faire perdre l'hombre, feroit la bête, ſans que l'hombre fût pour cela exempt de la faire auſſi, s'il ne gagnoit pas le jeu : il faut que le roi appellé aie trois mains ſûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui l'on a rendu le roi, eſt obligé avec ce ſecours de faire ſix mains ſeul, les autres joueurs étant réunis contre lui.

IV. Il ne partage avec perſonne s'il gagne, il paie de même ſeul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le roi à celui qui joue forcé avec eſpadille, ainſi qu'au Quadrille ordinaire, qui eſt le même que celui-ci dans toutes ſes autres regles. Il y a des maiſons où l'on joue le jeu ci-devant, en rendant le roi d'obligation, c'eſt-à-dire, que celui qui joue, joue toujours ſeul, & le dernier eſt obligé de jouer ſi tous les autres ont paſſé, en appellant un roi qu'on lui rend ou eſpadille, ainſi qu'ils ont convenus.



NOUVELLES ADDITIONS

POUR LE JEU DE QUADRILLE.

SI celui qui eſt appellé ſe trouve au deſſus de l'hombre, il doit, s'il n'a qu'une fauſſe & un petit atout, jouer cette fauſſe, parce qu'il peut faire une main de cette couleur qu'on lui jouera.

S'il a un matador avec un petit atout, il doit jouer ſon roi pour ſe faire connoître, enſuite jouer le petit atout, qui eſt un ſignal à l'hombre qu'il a un matador, ce qui fait que l'hombre doit prendre d'un bon, & faire atout d'un petit, que ſon roi voit venir.

Si celui qui eſt appellé au deſſous de l'hombre eſt premier à jouer, il doit faire atout d'un petit, parce que l'hombre qui le voit venir, prend & joue à ſon roi, qui prend & joue une fauſſe s'il l'a ſeule, ou fait atout des matadors, s'il en a, ou joue un roi, & la dame s'il les a; ne rejouant de la couleur du roi appellé que quand il n'a rien. Il doit obſerver, à la ſixieme main, de jouer une fauſſe où l'hombre coupe, pour le mettre en état d'entreprendre la vole, s'il a des matadors & cartes rois.

Si le roi appellé eſt en cheville, il doit jouer ſon roi, enſuite jouer une fauſſe, s'il l'a ſeule, ou atout d'un bon, s'il l'a, ſinon faire un retour de la couleur du roi appellé.

Quand on eſt appellé, & qu'on a roi & dame d'une couleur, il faut les jouer ſi l'on n'a pas de matadors.

Lorſque l'on coupe à une couleur dont il a été

joué deux fois, il faut couper de ce qu'on a de meilleur.

Quand on joue une fausse où vous coupez, n'eussiez-vous que le baste, il faut le mettre, crainte que l'hombre ou le roi appellé n'aient le roi de cette fausse. Voilà la raison pour laquelle ceux qui ne sont point appellés doivent jouer d'abord des fausses, ou la dame dont ils ont le valet. Bien des Joueurs, quand ils sont appellés, jouent la manille ou le baste d'abord; mais comme un Joueur qui ne seroit pas appellé peut les imiter, l'inconvénient fait que je n'approuve pas cette façon de jouer, & que dans le doute, je conseille à l'hombre de prendre.

Il faut remarquer les couleurs dont on a joué deux fois, pour ne pas rejouer, à moins que celui avec qui vous êtes ne voie venir.

Il ne faut jamais jouer de la fausse jouée par celui qui est contre vous, ni de la couleur du roi appellé.

Il faut s'en aller des fausses dont on a les rois, & garder le valet troisieme de la couleur dont on n'a pas joué, & qu'on juge que l'hombre a des fausses.

Quand on est appellé, & que l'hombre vous lâche sur atout, il faut toujours rejouer atout, tant qu'on en a.

Si l'hombre joue sans prendre, & que vous soyez au dessus & premier à jouer, il faut jouer de la couleur dont vous avez le plus, si vous n'avez pas un roi & dame d'une couleur; car si vous n'avez que des rois, il faut voir venir, crainte de rendre les dames de l'hombre bonnes.

Si au contraire vous êtes au dessous de l'hombre, & que vous ayez une fausse seule & quelqu'atout, il faut les jouer; & si la fausse passe à un roi au dessous de l'hombre, il doit en rejouer; mais si c'est au dessus, ce dernier doit jouer une autre fausse.

Lorſque l'hombre joue ſans prendre, il faut remarquer à quoi il coupe, & en jouer toujours pour conſommer ſes atours, & conſerver ceux des autres qui peuvent le ſurcouper : l'on juge de ſes fauſſes par le roi qu'il a coupé. L'on doit garder trois ou quatre des meilleures cartes de la couleur qu'on juge qu'il a des fauſſes dont il peut avoir le roi, & ne pas ſe défaire de cette couleur.

L'on doit quand on n'eſt pas appellé, & premier à jouer au deſſus de l'hombre, jouer un petit atout, ſi on l'a ſeul, ou une fauſſe, fût-ce une dame quand elle eſt ſeule, ou une fauſſe dont on a la dame, ou la dame dont on a le valet, ou un roi, quand on n'en a pas le valer ; car ſi on l'a, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de faire deux mains, prenant la dame avec le roi, ce qui rend le valet bon.

Obſervez de vous en aller du valet & de la dame, lorſqu'on joue de cette couleur, & que vous ayez l'as & le deux en rouge, ou le ſept en noir ; car autrement l'on ne doit pcint ſe défaire de trois de ces cartes, à moins que l'hombre n'y coupe.

Si l'on n'eſt point appellé, & qu'on ait pluſieurs petits atouts, ou quelques matadors, & que l'on ſoit au deſſus de l'hombre, & à jouer, il faut jouer atout d'un de ces petits, & même quand on n'en auroit qu'un. Si l'on a deux cartes de chaque couleur, il faut jouer cet atout.

Lorſque l'on eſt à jouer, & que l'on a eſpadille & baſte, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de prendre la manille avec eſpadille, & rendre le baſte bon, ainſi des autres cartes, comme roi & valet, lorſque la dame n'eſt pas jouée & autres atouts ; de même ſur la fin du jeu, s'il reſte le ſept & le deux de cœur & un atout qui eſt ſeul, il faut jouer le ſept de cœur pour faire tomber le valet qui doit reſter, & quelque choſe que l'on joue enſuite, on fait ces deux mains.

Quand l'hombre vous voit venir, si vous avez manille gardée, il faut lâcher & ne point couper.

Le point décisif est de voir venir en atout & en toutes autres couleurs, après que les premiers coups sont joués, & que l'on sçait avoir une triomphe en carte qui soit roi, entre les deux que l'on a.

Si l'hombre joue sans prendre & coupe à deux rois, l'on sçait par là ses fausses.

Quand on a fait jouer, & que l'on n'est pas fort en matadors, mais que l'on a des rois ou dames gardées, il faut faire atout d'un petit pour voir venir, & rendre les rois & dames bonnes.

Si vous êtes avec l'hombre, & qu'il s'en aille d'une couleur, & qu'il ait été joué deux fois de la couleur de son roi, jouez de celle dont il s'en va.

Quand celui qui est appellé a manille & baste, il doit à la quatrieme main, prendre de l'un, & faire atout de l'autre; mais auparavant il doit avoir fait voir ses rois, à moins qu'il n'eût un roi & un valet, auquel cas il doit attendre, & jouer plutôt ses matadors.

Si l'hombre fait atout de la dame ou du valet, & que la main lui vienne, il doit retourner atout, parce qu'il doit voir que c'est son roi qui a les matadors.

Si l'hombre joue d'abord la fausse à son roi, & que son roi se trouve avoir espadille & manille troisieme avec un autre roi & dame, il doit, après avoir pris du roi appellé, jouer espadille & manille, le roi & la dame, cela fait cinq mains, & remarquer si l'hombre coupe à ce dernier roi, en rejouer ou de la couleur du roi appellé, ou faire atout, parce que si l'hombre n'a pas le baste, il prend & montre.

Que si l'hombre lâche à la sixieme main, cela fait connoître qu'il veut que l'on entreprenne la vole.

Quand on veut entreprendre la vole, il faut

faire atout d'espadille, pour faire tomber manille ou baste, lorsqu'on ne l'a pas ; car votre roi l'auroit fait voir s'il l'avoit eu seul avant la sixieme main.

Quand l'hombre joue avec les deux as noirs, il doit faire d'abord atout d'un petit pour voir venir ; & faisant après atout d'espadille, manille tombe ordinairement : de même s'il joue sans les as noirs, il doit faire atout d'un petit, si c'est à lui à jouer.

Pour empêcher la vole, il faut remarquer la couleur où l'hombre & son roi n'ont pas coupé, pour en garder les bonnes cartes, & préférablement celles dont celui qui est avec vous n'a point, & de celles dont le valet & la dame sont tombés.

Quand la carte pour la vole est jouée, ceux qui sont contre, & qui ont quatre cartes ; doivent jetter sur cette carte les rois & les dames qui sont roi où l'on a coupé, & garder un valet troisieme d'autre couleur ; & l'autre garde la meilleure dont le roi & la dame ont été joués, parce que ce doit être la fausse sur quoi la vole est hasardée.

L'hombre doit remarquer si son roi, après avoir pris, joue une autre fausse, c'est-à-dire, qu'il coupera en cette couleur, & ne pas manquer de lui en rejouer dès que la main lui vient.

Si celui qui est appellé joue une fausse, & que celui qui la prend soit contre l'hombre, il doit, après avoir pris, faire atout d'un petit si son camarade voit venir, afin de faire tomber l'atout du roi appellé, qui ne coupera plus après.



LOIX DU JEU DE QUADRILLE.

I. IL n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que par quatre & trois, étant libre à celui qui mêle de commencer par quatre ou par trois: ſi en donnant les cartes il s'en trouve une ou pluſieurs tournées, on refait.

II. Si le jeu eſt compoſé de plus ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même maniere, & qu'on s'en apperçoive avant le coup achevé, le coup eſt nul : ſi toutes les cartes ſont jouées, le coup eſt bon, de même que les précédens qui ont été joués.

IV. Celui qui donne mal refait, & ne fait pas la bête.

V. Si celui qui joue, ou ſans prendre, ou en appellant, nomme une autre couleur que celle où il a ſon jeu, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la premiere, eſt la triomphe, ſans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui joue, doit nommer ſa couleur par ſon nom propre, de même que le roi qui appelle.

VII. Celui qui a dit paſſe, ne peut plus être reçu à jouer, à moins qu'il ne joue forcé, parce qu'il a eſpadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer, eſt obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer ſans prendre, à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer, peut jouer ſans prendre, par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre rois, peut appeller la dame d'un de ſes rois.

XII. L'on ne peut appeller le roi ni la dame de la couleur qui eſt triomphe.

XIII. Celui qui a un ou plusieurs rois, peut appeller un des rois qu'il a; il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner; il gagne sans partager avec personne, & perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander gano à son ami, ni le faire appuyer.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang; mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le roi appellé, joueroit *atout* d'espadille, manille ou baste, ou même joueroit le roi appellé pour faire connoître qu'il est l'ami, ne sçauroit entreprendre la vole; il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte, & l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un matador; celui qui joue sans prendre n'est pas sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appellé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, ni de mettre au dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées faites par les autres pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsque l'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne & voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, si on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé; si les cartes sont

pliées, il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXIII. Il faut pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé, ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au jeu, & que le coup ne soit pas achevé, on peut reprendre le jeu, & le commencer à la levée où la renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXV. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe, couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, il ne feroit pas la bête.

XXVI. Celui qui sans avoir demandé la triomphe, couperoit d'une couleur qui ne la feroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XXVII. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête, excepté celui qui joue sans-prendre, ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup, vont ensemble, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premieres.

XXX. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

XXXI. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

XXXII. Le matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe inférieure premierement jouée.

XXXIII. Les matadors & le sans-prendre ne peuvent plus se demander, quand on a coupé & mêlé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât & coupât si vîte qu'on ne lui en donnât pas le tems; auquel cas, s'il n'a rien

reçu pour le jeu, & la consolation d'aucun des joueurs, il est en droit de demander le sans-prendre & les matadors avec le jeu qui lui est encore dû ; si c'étoit lui qui eût coupé ou donné les cartes, il ne pourroit plus en revenir.

XXXIV. Si celui qui joue sans-prendre avec des matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des matadors n'en ayant pas, au lieu de demander le sans-prendre ; de même que celui qui demande le sans-prendre au lieu des matadors, ne peut point exiger qu'on lui paie ce qui lui est véritablement dû, ce jeu demandant une explication formelle, celui qui joue en appellant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux joueurs a été payé des matadors, l'autre est en droit de s'en faire payer, encore qu'ils n'aient pas été demandés.

XXXVII. Les matadors ne se paient que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble ou séparément.

XXXVIII. Celui qui joue sans prendre, est obligé de nommer sa couleur, quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le jeu, le devant, la consolation & la bête ne se prescrivent pas ; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui ou ceux qui faisant jouer, ont toutes les mains, gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les bêtes qui ne vont point au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paie ce qu'on lui auroit payé s'il l'avoit faite.

XLIV. La vole est entreprise, lorsqu'après avoir

fait les ſix premieres mains, ſoit qu'on ſoit ſeul, ou avec le roi appellé, on a joué la carte pour la ſeptieme main.

XLV. Quand la vole eſt entrepriſe, on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parleroit ſur le jeu pour encourager ſon ami, ne pourroit prétendre à la vole.

XLVII. Celui qui parleroit pour l'en faire déſiſter feroit la bête.

XLVIII. Il n'eſt pas permis d'avertir ſon ami qui eſt à jouer, que l'on a ſix mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule ne peuvent point ſe communiquer leur jeu, quoique la vole ſoit entrepriſe; & les uns ni les autres ne doivent pas dire un mot qui intéreſſe le jeu.

L. Celui qui a été forcé de jouer avec eſpadille, ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne ſçauroit être entrepriſe que le roi appellé n'ait paru.

LII. L'on peut, lorſque le roi appellé n'a point paru, jouer juſqu'à la derniere carte, ſans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feroient la vole ſans avoir fait connoître le roi, n'en feroient point payés, encore que la dame en eût été jouée, & eût fait une levée, pouvant arriver que celui qui a le roi a gagné par mégarde, ou voulu faire l'impaſſe, la dame ne dénotant pas le roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole ne la font point, ne laiſſent pas de gagner le jeu, le devant & les bêtes, s'il en va ſur le jeu, & de ſe faire payer le jeu, la conſolation & les matadors, s'ils en ont, de même que le ſans-prendre.

LV. Ceux qui admettront le contre au jeu de Quadrille, le recevront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudroit jouer ſans-prendre.

LVI. Celui qui ayant joué ſans prendre, s'eſt engagé à la vole ſans la faire, paie à chacun le

droit de la vole, & il n'eſt payé ni du ſans-prendre, ni des matadors, s'il en a, pas même de la conſolation, ni du jeu, il ne tire point le devant, mais il ne fait point la bête, à moins qu'il ne perde le jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le jeu, & fait la bête de ce qui eſt au jeu.

LVII. Celui qui fait jouer, & ne fait point trois mains ou quatre, ainſi que l'on eſt convenu, fait la bête ſeul, & paie ſeul auſſi tout ce qui eſt à payer; & s'il n'en faiſoit point, il paieroit, outre cela à ſes deux adverſaires, le droit de la vole, & non à ſon ami, afin que cet appas de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit ſecourir lorſque le jeu eſt déſeſpéré.

LVIII. Lorſque l'on joue au roi rendu, celui qui a le roi rendu eſt obligé de faire ſeul ſix mains, au ſurplus, il gagne ou perd ſeul.

LIX. Si celui qui ayant commencé la partie ne veut point l'achever, il doit payer tout ce qu'il y a de perte au jeu, & les cartes.

LX. Si c'étoit pour vaquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie, en prenant un mémoire de l'état du jeu, du conſentement des autres joueurs.



DÉCISIONS NOUVELLES,

Sur les difficultés & incidens qui peuvent ſurvenir au Jeu de Quadrille.

ARTICLE PREMIER.

De la Donne.

S'Il ſe trouve une carte tournée, quelle qu'elle puiſſe être en donnant, il faut refaire ; la raiſon en eſt qu'il n'eſt pas juſte qu'un des joueurs ait le déſavantage qu'on lui ſçache une carte de ſon jeu qui peut lui porter préjudice, s'il fait jouer ſans-prendre, ou en appellant un roi, ou même en défendant le jeu. D'ailleurs la loi ne feroit pas égale, ſi la carte tournée qui vient à l'un des joueurs étoit reçue, & le coup jugé bon ; pendant que s'il en venoit une ſeconde tournée à un autre joueur, & une troiſieme à un autre, le coup ne vaudroit pas, & feroit réputé faux : cependant cette ſeconde ou troiſieme carte venue à différens joueurs, ne pourroit faire dans le jeu que l'effet que la premiere peut faire dans le jeu de celui qui l'a, par conſéquent le jeu de deux ou trois cartes tournées à différens joueurs, étant réputé faux, il eſt raiſonnable qu'à une ſeule il le ſoit auſſi.

Il n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que par quatre ou trois, comme certains joueurs le prétendent mal-à-propos, puiſque ſuivant en tout ce qu'on peut les loix de l'hombre, où les cartes ne peuvent être données que trois à

trois, il n'eſt point juſte de s'écarter de cette loi, qui n'a rien que de fort raiſonnable, & qui eſt contraire aux abus qui pourroient provenir de la liberté de donner à ſa fantaiſie, par la connoiſſance que quelques joueurs de mauvaiſe foi pourroient avoir des cartes.

ARTICLE SECOND.

De la maniere d'appeller.

LE ſentiment de quelques joueurs qui veulent que celui qui a les quatre rois, paſſe, s'il ne joue pas ſans prendre, eſt contraire à la liberté du jeu de Quadrille ; & la raiſon veut qu'il lui ſoit libre de jouer, ou en appellant une dame ou un de ſes rois, étant généralement reçu que celui qui ne veut pas haſarder le ſans-prendre, peut appeller un de ſes rois ; & s'il ne veut pas jouer ſeul, appeller une dame autre que celle de la triomphe.

Obſervez que pour appeller une dame, il faut avoir les quatre rois ; ainſi ſi l'on n'avoit pas celui de la triomphe, quoique l'on eût les trois autres, on ſeroit obligé d'appeller un roi que l'on a, ou de paſſer.

ARTICLE TROISIEME.

De la maniere de jouer les Cartes.

COmme les peines ne ſont impoſées aux fautes qui ſe font dans tous les jeux de commerce, que pour empêcher les abus que la mauvaiſe foi pourroit introduire, l'on a jugé à propos d'uſer de ſévérité pour les coups ſuivans, à cauſe qu'il ſeroit aiſé d'en abuſer s'ils étoient jugés autrement.

Celui qui a tiré une carte de ſon jeu, & l'a préſentée à découvert pour la jouer, eſt obligé de le faire ; ſi elle peut, étant conſervée, préjudicier

au jeu, ou en donner connoiſſance à l'ami, principalement ſi c'eſt un matador.

Ce cas eſt auſſi bien pour ceux qui défendent la poule, que pour ceux qui font jouer.

Celui qui joue ſans prendre, ou ſeul, s'étant appellé lui-même, n'eſt pas ſujet à cette loi, ne pouvant tirer aucun avantage de la carte qu'il montreroit:

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le roi appellé, joue atout d'eſpadille, manille ou baſte, ou même joue le roi appellé pour faire connoître qu'il eſt l'ami, ayant d'autres rois qu'il craint que l'hombre lui coupe, ne peut point prétendre la vole; il doit même être condamné à faire la bête, ſi la carte montrée ſert à faire gagner le jeu qui ſeroit douteux.

ARTICLE QUATRIEME.

Des mépriſes & des accidens.

LA liberté que l'on a au Quadrille de voir ce qui s'eſt paſſé dans les levées faites, peut faire commettre une faute qui vient des deux joueurs, l'un la faiſant, l'autre l'occaſionnant; ce qui a fait décider le coup en la maniere ci-après.

Celui qui au lieu de tourner les levées d'un des joueurs, tourneroit ſon jeu, qui ſeroit devant lui, & le verroit, ou le feroit voir aux autres joueurs, feroit la bête de moitié avec celui à qui ſeroit le jeu vu, l'un paieroit pour ſon peu d'attention, & l'autre pour ſa nonchalance, devant toujours avoir ſon jeu à la main, pendant que le coup ſe joue. Cette loi eſt d'autant mieux établie, qu'elle empêche pluſieurs abus, premiérement, les pieges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient compter le jeu, en mettant les jeux auprès des levées faites; en ſecond lieu la mauvaiſe foi de celui qui faiſant ſemblant de compter le jeu, tourneroit les cartes

des joueurs qui pourroient, par hasard ou mégarde, les avoir posées sur la table.

ARTICLE CINQUIEME.

Des Renonces.

CElui qui renonce ne fait point la bête, quand même la main seroit levée en l'air, s'il s'en apperçoit, & empêche que la main ne soit pliée sur le tapis; mais si elle est renversée par celui qui la gagne, il fait la bête.

Il fait aussi la bête, lorsque la main est couverte d'une autre carte par celui à qui elle appartient, à moins que sur le champ il n'avertisse lui-même, avant que d'avoir rejoué; auquel cas il reprendroit sa carte, sans faire la bête.

Celui-là ne renonceroit pas à qui on aura dit, la triomphe est en telle couleur, & qui n'ayant pas de la couleur jouée, couperoit de celle qu'on lui auroit dit être la triomphe; mais il ne pourroit reprendre sa carte, la levée iroit à qui elle seroit de droit, n'étant pas naturel de punir la bonne foi contre la mauvaise, ou ce qui peut l'être réputé.

Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperoit d'une carte qui ne la seroit pas, & auroit plié la lévée, feroit la bête, si l'on s'en appercevoit, pouvant y avoir de la mauvaise foi.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête, mais si après qu'on l'a fait appercevoir de la premiere, on le fait encore appercevoir d'une seconde, & aprés d'une troisieme, il fait autant de bêtes qu'il a renoncé de fois, & il doit reprendre ses cartes, & les jouer de la maniere qu'il faut; les autres joueurs doivent observer de jouer le coup de même qu'ils avoient joué auparavant.

ARTICLE SIXIEME.

Des fautes de montrer ſon jeu.

LA faute de montrer ſon jeu, pour être ordinaire, n'en eſt pas moins conſidérable, puiſque la tolérance que l'on en feroit, pourroit introduire pluſieurs abus.

Il ne ſera donc pas permis à ceux qui ſont jouer, ni à ceux qui défendent la poule, de montrer leur jeu, que le jeu ne ſoit gagné, parce que l'ami de celui qui a montré ſon jeu, pourroit en tirer avantage ; ainſi celui qui le montreroit, feroit la bête.

Ce cas ne regarde pas le ſans-prendre, ni celui qui s'eſt appellé, dont le jeu ne peut être favoriſé de perſonne.

Ceux qui défendent la poule, encore qu'ils aient fait ſix mains, ne doivent point montrer pour cela le jeu, mais jouer juſqu'à la derniere carte, pour voir ſi l'hombre fera ſes trois mains, pour ne pas faire la bête ſeul.

ARTICLE SEPTIEME.

Des fautes de parler.

IL n'eſt point permis de parler en quelque maniere que ce ſoit au jeu de Quadrille ; pas même dire cela eſt roi ; celui qui eſt à jouer devant le ſçavoir, ou pouvant l'apprendre par des levées déja faites ; l'on ne doit pas non plus dire que l'on a coupé à telle ou telle couleur, celui qui eſt à jouer ne peut pas même le demander, mais le chercher dans les cartes déja paſſées.

Celui qui parleroit ſur le jeu pour encourager ſon ami, ne pouroit prétendre à la vole.

Celui qui parleroit de maniere à l'en faire déſiſter, feroit la bête.

Il n'eſt pas ſeulement permis de dire que l'on a ſix mains.

La liberté que chaque joueur a de voir les levées faites toutes les fois que bon lui ſemble, ne doit s'entendre que pour les coups où ſon tour vient de jouer, n'ayant beſoin de ſçavoir ce qui a paſſé, que lorſque ſon tour eſt venu de jouer pour ſe déterminer.

On remédiera par là aux abus qui ſe commettent aſſez ſouvent, lorſque celui dont le tour de jouer eſt paſſé, ou n'eſt pas encore venu, compte telle ou telle couleur, puiſqu'il détermine par là celui qui eſt en ſuſpens à jouer une carte plutôt que l'autre ; d'ailleurs, outre le préjudice que cela peut porter au jeu, il n'eſt pas de l'honnêteté de le faire, par conſéquent il doit faire la bête.

ARTICLE HUITIEME.

De la Bête.

LA bête ne ſe preſcrit point, on eſt en droit de la demander pluſieurs coups après, en prouvant que l'on a gagné ſur le coup où elle devoit naturellement aller, mais il n'en eſt pas de même des mépriſes que l'on peut faire en comptant les bêtes : car, par exemple, ſi une bête qui devroit être de cinquante-ſix n'avoit été comptée que pour quarante-deux, & que celui qui gagne, les eût reçus ſans demander le ſurplus de la mépriſe, il ne ſeroit pas reçu à y revenir, ſi le coup d'après étoit joué, pour éviter les embarras où de pareilles vérifications pourroient jetter, outre qu'il n'y auroit pas de juſtice, puiſqu'il ne riſqueroit pas de perdre au delà de ce qu'il gagne.

ARTICLE NEUVIEME.

Du Sans-prendre & des Matadors.

LE ſans-prendre & les matadors doivent être demandés avant qu'on ait coupé pour le coup ſuivant, autrement ils ne doivent pas être payés.

On a cependant jugé que cette exception étoit à propos pour punir la mauvaiſe foi de ceux qui, pour faire tomber dans ce cas ceux qui ont droit de les demander, mêlent & font couper avant même qu'on ait penſé à relever les cartes, & par conſéquent demandé ce qui doit revenir aux gagnans.

Si celui qui joue ſans prendre ou avec des matadors, ou ſans matadors, n'a point reçu d'aucun joueur ce qui lui revient pour le jeu, quoique l'on ait coupé, il peut demander, avec le jeu, le ſans-prendre & les matadors, s'il en a.

Si celui qui a joué ſans prendre ne l'a point demandé, & a lui-même coupé ou donné les cartes, il ne lui eſt dû que le jeu.

Si celui qui a joué ſans prendre avec des matadors, demande par mégarde l'un pour l'autre, il ne lui ſera rien payé ; s'il ne ſe reprend avant que l'on ait coupé, ce jeu demandant une explication formelle.

Celui qui joue en appellant un roi, n'eſt pas recevable à cette diſtinction, parce qu'étant deux à faire leur jeu, ils peuvent l'un ou l'autre demander ce qui leur eſt dû avant que l'on ait coupé, cette loi n'étant que pour ceux qui jouent ſans-prendre, ou ſeuls, s'étant appellés.

Celui qui jouant ſans-prendre, montre ſon jeu, qu'il a ſûr, ſans nommer la couleur, doit jouer en la couleur qu'un de ſes adverſaires nomme ; ſi ayant repris ſes cartes, il laiſſe jouer le premier, qui eſt en droit en jouant ſa premiere carte, de nommer la triomphe qu'il veut, ſi l'hombre n'a pas nommé lui-même auparavant, ou ſi étant premier à jouer, il fait atout d'eſpadille, ou baſte, ſans ſpécifier ſa couleur, ne l'ayant point ci-devant nommée ; ce jeu, comme il a été déja dit, demandant une entiere explication.

ARTICLE DIXIEME.

Des coups où l'on joue forcé.

LOrſque tous les Joueurs ont paſſé, celui qui a eſpadille eſt obligé de jouer ; il eſt à préſumer qu'ayant paſſé, il ne doit pas avoir beau jeu, la juſtice par conſéquent ne feroit pas qu'il fût ſujet à la loi de ceux qui jouent de leur bon gré, laquelle les oblige à faire trois mains pour ne pas faire la bête ſeule, c'eſt cette raiſon qui a fait régler que celui qui joue avec eſpadille forcé ne fait point la bête ſeul, quand il ne feroit qu'une main.

ARTICLE ONZIEME.

Du Contre, de la Vole & de la Dévole.

LE Jeu de Quadrille étant un jeu à la Françoiſe, peut, ſe ſemble, admettre le contre que l'on a voulu établir à l'hombre à l'inſtar du jeu de la bête ; ceux donc qui le voudront admettre ſuivront la regle ſuivante.

Celui qui voudroit jouer ſans-prendre, & s'engager à la vole, feroit reçu à jouer au préjudice de celui qui feroit à parler avant lui, & qui voudroit jouer ſimplement ſans-prendre.

Celui qui auroit joué ſans-prendre s'étant engagé à la vole, & ne la feroit pas, paieroit à chacun le droit de la vole manqué, ne feroit payé, ni du ſans-prendre, ni des matadors, s'il en avoit, ni de la conſolation, il ne tireroit pas même le devant & les bêtes qui iroient au jeu, mais il ne feroit pas la bête, à moins qu'il ne perdît le jeu, auquel cas il paieroit tout ce qui feroit dû pour la conſolation, le ſans-prendre, la vole & les matadors, s'il en avoit.

Comme c'eſt un coup qui ne peut être que très-rare, on ne riſque pas beaucoup de l'admettre.

Celui qui a été obligé de jouer avec eſpadille ne peut prétendre à la vole, à cauſe de l'avantage qu'eſpadille découvert peut lui procurer.

Le roi appellé doit avoir paru pour avoir droit à la vole, autrement, comme l'on n'en court pas les riſques, on n'en peut eſpérer la rétribution.

Celui qui faiſant jouer ne feroit point de main, feroit la dévole, qu'il paieroit aux deux qui défendroient la poule, & non à ſon ami, afin que l'apas du gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit ſecourir, lorſque le jeu feroit déſeſpéré.

Cette loi, toute rigoureuſe qu'elle eſt, ne la ſçauroit trop être, puiſqu'elle tend à empêcher qu'on ne joue que des jeux médiocres, & que d'ailleurs il eſt preſque impoſſible que l'hombre & celui qui a le roi appellé, aient aſſez mauvais jeu pour ne pas faire une main à eux deux, ce qui ſuffit pour empêcher la dévole.

Une regle généralement reçue, que ceux qui montrent leur jeu ne peuvent plus prétendre à la vole; cependant ſi un des joueurs ayant dans ſon jeu cinq ou bien ſix mains aſſurées, le montre, en diſant qu'il entreprend la vole, quoique ſon ami ſoit à jouer, il y eſt reçu ſans que les adverſaires puiſſent l'empêcher; mais il leur eſt libre de faire jouer à l'ami de celui qui entreprend la vole, telle carte de ſon jeu qu'il leur plaira, afin qu'il ne puiſſe tirer avantage du jeu de ſon ami, qu'il a vu; ce qui n'eſt valable qu'au cas que ceux qui font jouer n'aient point encore ſix mains: car s'ils ont déja ſix mains, il n'y a que celui qui eſt à jouer qui ſoit en droit de l'entreprendre, ou de s'en déſiſter, ſuivant les regles ordinaires.

Le coup ci-deſſus a été d'autant plus juſtement adouci de la ſorte, que celui qui montre ſon jeu n'en peut tirer aucun avantage, mais ſeulement abréger la longueur du coup; & il eſt cenſé dès-lors avoir entrepris la vole, ſoit qu'il la faſſe ou non.

LES REGLES
DU
MÉDIATEUR

Recueillies & expliquées pour l'utilité du Beau Sexe, & des personnes qui n'ont aucune notion de ce Jeu.



RECUEIL

ET EXPLICATION DES REGLES

DU MÉDIATEUR.

PREMIERE SECTION.

Des connoiſſances primitives.

ES connoiſſances primitives du Médiateur ſont celles qui étant à la portée de tout le monde, peuvent être facilement ſaiſies par une perſonne à qui ce jeu eſt entierement inconnu. Afin de ſuivre l'ordre que je me ſuis propoſé, qui eſt celui que l'on doit obſerver dans le cours d'une ſeule partie, je partagerai cette premiere Section en trois Chapitres.

Dans le premier, après avoir fait connoître les uſtenſiles néceſſaires au Médiateur, j'enſeignerai ce qui ſe doit obſerver avant de diſtribuer les cartes.

Ce qui regarde la diſtribution, ſera le ſujet du ſecond.

Le troiſieme nous inſtruira de l'arrangement &

de la valeur des cartes qui viennent de nous être diſtribuées.

Dans le cours de ces Chapitres, j'expliquerai tous les termes qui exigeront des éclairciſſemens.

CHAPITRE PREMIER.

Des uſtenſiles propres au Médiateur, & de ce qui doit être obſervé dans la diſtibution des Cartes.

ARTICLE PREMIER.

Des uſtenſiles propres au Médiateur.

LES *uſtenſiles* propres au Médiateur ſont quatre boites & deux jeux de cartes.

Pour jouer ce jeu, il faut être quatre perſonnes, ainſi chacune a ſa boîte; ces boîtes ſont compoſées d'un nombre égal de *Mils*, autrement nommés *Contrats*: ce nombre peut être tel que l'on veut, mais le plus ordinairement eſt de ſept; c'eſt ce que l'on appelle *Repriſe*: c'eſt pourquoi ſi quelqu'un nous rapportoit, ſans autre explication, avoir perdu une ou deux repriſes, nous devons entendre que ſa perte ſe monte à ſept ou à quatorze contrats. Il faut être fort en malheur pour perdre en une partie une repriſe entiere; à plus forte raiſon on peut regarder comme extrêmement rare, pour ne pas dire comme impoſſible d'en perdre deux, du moins en ſuivant le paiement que nous indiquerons.

Les *Mils* ou *Contrats* ſont des marques communément d'ivoire, ou d'une autre eſpece d'os, ayant la figure d'un carré un peu allongé. Il y a cinq de ces marques en chaque boîte; les deux autres contrats ne s'y trouvent pas en ſubſtance; mais en valeur,

leur : ce qui étoit néceſſaire pour que l'on pût remplir toutes ſortes de paiemens.

Dix marques que l'on nommoit autrefois *Cent*, connues maintenant ſous le nom de *Fiches*, égalent la valeur d'un mil. Ces marques ſont de même matiere, mais de moitié plus longues & moins larges : ce ſeul ſigne ſuffit pour en faire la diſtinction.

Ces deux eſpeces de marques ſont différentes dans les quatre boîtes, quelquefois par la couleur, celles d'une boîte, par exemple, ſeront rouges, celles d'une autre vertes, & les deux autres d'autres couleurs. D'autrefois, & plus ſouvent, toutes celles-ci ſeront diſtinguées par un trefle ; celles-là par un pique, les autres par un cœur & par un carreau. Ces différences ne ſont point néceſſaires au jeu. Que les couleurs ſoient ainſi diſtinguées en chaque boîte, on n'en retire pas plus d'avantage que ſi elles étoient confondues, pourvu que l'on compte le nombre de mils avec lequel chaque joueur commence la partie ; cette diſtinction de couleur a même donné lieu à un abus que nous ferons remarquer dans la quatrieme Section.

Outre les fiches & les mils, il eſt encore d'autres marques dont la figure eſt ronde : celles-ci ſont à l'égard de la fiche ce que la fiche eſt par rapport au mil, c'eſt-à-dire, qu'elle ne font valeur que de ſa dixieme partie. Cette derniere marque ſe nomme *jeton ;* il en entre dix dans la compoſition de la boîte, & dix-neuf fiches, ce qui fait deux mils, leſquels ajoutés au cinq que nous avons dit y entrer en ſubſtance, forment ſept mils, & rendent notre repriſe complete.

Comme il n'y a point ordinairement de jetons dans les boîtes du Médiateur quand on les achete, on trouve vingt fiches au lieu de dix-neuf en chaque boîte, il faut en ôter une, & ſubſtituer la valeur en jetons.

Les fiches & les jetons auroient pu ſuffire pour

tous les paiemens ; mais le compte auroit bien plus alongé le jeu, & un si grand nombre de fiches ou de jetons qui y eût eté nécessaire, auroit embarrassé les Joueurs, les contrats levent ces deux inconvéniens.

Avant de s'engager dans une partie de Médiateur, il faut convenir de ce que vaudra la fiche. Cette valeur est fixée à la volonté des quatre Joueurs. On peut se régler comme pouvant perdre six livres, en taxant la fiche à un sol au paiement le plus usité, dont nous parlerons dans la quatrieme Section : si l'on jouoit un paiement plus considérable, on pourroit perdre davantage à proportion.

Les personnes qui ont coutume de faire souvent leur partie, doivent, autant qu'elles le peuvent, jouer la fiche toujours à la même valeur, parce qu'elles ont lieu d'espérer qu'une autre *séance* leur procurera autant de profit que celle-ci leur a causé de perte. On entend par *séance* une partie entiere, c'est-à-dire, le tems que les Joueurs sont obligés de garder la même place.

Les autres ustensiles du Médiateur sont deux jeux de cartes disposés pour cet effet. Chaque jeu est composé de quarante cartes, restantes de cinquante-deux, qui forment, comme l'on sçait, le jeu entier, mais dont on a ôté les dix, neufs & huits.

ARTICLE SECOND.

De ce qui doit être observé avant la distribution des Cartes.

CElui de la maison qui doit faire les honneurs aux étrangers, ôte d'un des jeux un roi, une dame, un valet & un as qu'il présente couvertes aux quatre Joueurs, pour tirer au hasard leur place.

Pour éviter toute cérémonie, les derniers entrés doivent tirer les premiers. Chacun ayant sa carte, le roi se place où il juge à propos, la dame est à sa droite, le valet ensuite, de façon que l'as se trouve à la gauche du roi.

Il y a encore une autre maniere de tirer les places non moins usitée que la précédente. On ôte du jeu huit cartes, deux de chaque espece. On en disperse quatre sur la table, & les quatre autres de semblable couleur à celles qui sont dispersées, doivent être présentées aux Joueurs.

Si les fiches sont marquées par pique, trefle, cœur & carreau, alors le moyen est plus simple : on place les boites, on prend une fiche de chacune, que l'on présente à tirer, observant de tenir les marques cachées.

Le hasard ayant réglé les places, chacun prend celle où il trouve une carte, si c'est avec des cartes que l'on a fait tirer, ou une boîte, si c'est avec des fiches, conformes à la couleur qu'il a tirée.

Quoiqu'il n'y ait véritablement que deux couleurs dans un jeu de cartes, sçavoir la noire & la rouge, l'usage autorise à supposer de couleurs différentes les quatre especes qui en résultent.

Tout le monde placé, on consulte le hasard pour établir une couleur favorite, cela se fait de plusieurs façons, mais toutes également bonnes.

Autrefois on tenoit à grand honneur de tirer la favorite ; ainsi on déféroit cette commission au plus respectable des joueurs, ce qui étoit une source de jalousie, ou du moins de complimens & d'excuses sans fin. Pour prévenir ces inconvéniens, il a été sagement décidé que celui des quatre à qui sera échu le roi en tirant les places de la premiere façon que nous venons d'enseigner, sera en même-temps celui qui donnera la favorite : & si les places ont été tirées de la seconde façon, que ce sera celui à qui sera échu la couleur de trefle qui

aura droit de tirer la couleur favorite. Pour cet effet, celui qui se trouve à sa droite, mêle les cartes & les lui présente, pour qu'il les partage en deux portions : (ce que l'on appelle *couper.*) Il met à découvert la portion qu'il sépare de l'autre, afin de faire voir la carte qui s'y trouve la derniere. La couleur dont elle sera regardée comme favorite, & celui dont la boîte ou la carte tirée y répond, doit commencer à mêler & à distribuer les cartes pour le coup. Par exemple, la derniere carte qui s'est trouvée dans la portion séparée est cœur : cœur sera la favorite; & celui dont les fiches sont marquées d'un cœur ; ou si l'on a tiré avec des cartes, celui à qui est échu cette couleur, doit mêler les cartes pour le premier coup.

Celui que le sort a choisi pour tirer la favorite, peut encore le faire d'une autre maniere. Il prend un des jeux, le mêle, & après avoir fait couper (ce qui se doit toujours observer avant la distribution) il disperse à découvert les cartes une à une devant chaque joueur, jusqu'à ce qu'il paroisse un roi dont la couleur détermine la favorite pour toute la partie ; celui devant lequel tombe ce roi, doit alors commencer à faire pour le coup.

Il est facile de voir que toute couleur peut devenir la favorite, puisque c'est le hasard qui en fixe une des quatre : nous allons voir maintenant quels peuvent être les avantages de cette couleur.

La couleur favorite, ou seulement *la favorite*, est aussi nommée *la préférence*, parce que le premier avantage qu'elle procure à ceux qui la possédent, est de pouvoir jouer par préférence aux premiers en cartes qui voudroient jouer en d'autres couleurs : je dis en d'autres couleurs, parce que si les premiers demandoient aussi à jouer en préférence, les autres seroient obligés de céder au *droit de primauté*, qui consiste à faire taire les derniers toutes les fois que le jeu de ceux-ci n'est pas plus fort que celui

des autres. Si cependant les premiers avoient *paſſé*, (ce qui ſignifie que l'on ne veut point jouer, ne trouvant pas ſon jeu aſſez beau pour le faire valoir) ils auroient dès-lors renoncé à leur droit, & n'auroient plus le pouvoir d'empêcher les derniers de jouer.

Ce premier droit de la favorite balance en faveur des derniers, celui de la primauté qui feroit trop étendu, puiſqu'il ne laiſſeroit aux derniers ni la faculté, ni le pouvoir de profiter d'un beau jeu.

Le ſecond avantage de la préférence eſt qu'en jouant en cette couleur, on reçoit le paiement double de ce qu'on l'auroit reçu en toute autre; l'égalité qui regne en ce jeu exige que ſi l'on perd, on *conſole* auſſi doublement.

Conſoler. Ce terme eſt reçu pour exprimer le paiement que l'*hombre* eſt obligé de donner à ſes adverſaires, lorſqu'ils ont pu le faire perdre. Ce paiement eſt effectivement une conſolation pour ceux que l'hombre a empêché de jouer.

L'*Hombre*. Ce terme a été retenu du jeu de ce nom, pour dénoter celui qui fait jouer, c'eſt-à-dire, celui au droit duquel les autres ſont obligés de céder la permiſſion de faire valoir le jeu. Ses adverſaires le font perdre lorſqu'il peuvent l'empêcher de parvenir à ſix levées, nombre en toute occaſion, & indiſpenſablement néceſſaire pour *gagner*. Quand l'hombre ne fait pas quatre levées. On dit qu'il *perd codille*, lorſqu'il en fait cinq, on le fait connoître, en diſant qu'il perd *remiſe*. La conſolation eſt un peu moins conſidérable dans ce dernier cas que dans le premier. Dans l'une & l'autre circonſtance, outre la peine de conſoler, l'hombre eſt encore dans le cas de *la bête*.

La bête eſt une peine que le jeu impoſe à celui qui ayant fait jouer, n'a pu parvenir à gagner. Ceux qui *renoncent à tort*, ou font d'autres fautes préjudiciables au jeu, ſont également condamnés à la bête.

Renoncer, veut dire fournir d'une autre couleur que celle qui a été demandée. On renonce *à tort* lorſque l'on a de la couleur jouée.

La conſolation & la bête ſont également deux peines impoſées à l'hombre quand il perd : elles different en ce que la premiere doit être payée ſi-tôt le coup perdu, & que la ſeconde ne l'eſt pour le plutôt que le coup ſuivant.

Il doit être fait à chaque coup dix *mains* ou *levées* ; c'eſt-à-dire, que dix fois celui des quatre Joueurs qui met la carte ſupérieure, doit lever & garder devant lui les quatre cartes, ce que l'on appelle *une levée* ou *une main*.

CHAPITRE SECOND.

De la diſtribution des Cartes.

LA diſtribution des cartes intéreſſe principalement deux perſonnes, ſçavoir, celui qui fait & celui qui ſe trouve vis-à-vis de lui.

Faire. Ce mot exprimé ſeul quand on joue aux cartes, dénote l'action de celui qui les mêle & les doit diſtribuer. Quand j'ai enſeigné les différentes façons de tirer la favorite, j'ai en même-tems indiqué celui qui devoit faire le premier : examinons maintenant quelle doit être ſa conduite. Il doit prendre ſur la table celui des deux jeux qui ſe trouve prêt ; il le mêle, donne à couper à ſon voiſin du côté gauche, & réunit les deux portions ſéparées par la coupe, en mettant celle qui eſt reſtée ſur la table ſur celle qui a été enlevée : cela fait en commençant à ſa droite, il diſtribue à chacun ſelon ſon rang, dix cartes par deux fois trois & une fois quatre. Il eſt libre de commencer par quatre ou par trois, mais il n'en peut donner plus ni moins à chaque fois : il n'auroit pas la liberté, par exemple,

de donner deux fois quatre & une fois deux, ce qui reviendroit au même pour le nombre total; mais on eſt convenu de l'autre façon, ainſi on doit s'y conformer. Ce n'eſt pas que celle-ci n'eût été auſſi bonne, elle eût impoſé à celui qui fait un devoir auquel il eût été obligé de s'aſtreindre, & c'eſt la ſeule utilité que l'on retire de la maniere adoptée. Si on laiſſoit celui qui fait maître de donner les cartes de telle ou telle façon à ſa volonté, en connoiſſant quelques bonnes cartes par le deſſus, il pourroit les diſtribuer de façon à les faire tomber dans ſon lot: le nombre qu'il en doit donner à chaque fois étant preſcrit, cet inconvénient ne ſe trouve plus.

D'abord que les cartes ſont diſtribuées, le premier devoir de celui qui fait eſt de poſer devant lui ſix fiches, en les avançant un peu ſur la table, c'eſt ce que l'on appelle *mettre les poulans*: nous verrons en la quatrieme Section quel eſt leur uſage.

Le coup n'eſt pas plutôt fini, que celui qui tenoit la place du premier doit prendre à ſa droite un jeu qui s'y trouve préparé, il le mêle & obſerve tout ce que nous venons de preſcrire à celui qui a fait le premier. Il ne doit jamais interrompre ſon action préſente pour entrer en compte de ce qui lui eſt dû, ou de ce qu'il a à payer pour le coup précédent. Tant qu'il tient les cartes, il peut dire ne rien devoir. Avant le compte il doit encore avancer les poulans, afin de faire connoître que c'eſt lui qui fait; pour lors il a la liberté de compter ce qu'il reçoit ou ce qu'il doit payer. Si cette régle étoit ponctuellement obſervée, on abrégeroit conſidérablement chaque ſéance: celui qui fait étant le dernier à parler, a le temps, pendant que les trois autres ſe décident, de payer & d'examiner ſon jeu. Il n'entre jamais en compte avant de diſtribuer les cartes que le jeu n'en ſoit d'autant retardé. Quand ce retard n'iroit qu'à une demi-minute, à chaque

coup il se trouveroit considérable à la fin d'une partie qui est pour le moins de quarante coups : ce qui prouve encore combien l'observation de la régle précédente a paru nécessaire, est qu'un jeu de cartes, sans cette même régle, auroit été suffisant : il n'y en a deux qu'afin de n'être pas obligé d'attendre à mêler pour le coup suivant, que celles avec lesquelles on vient de jouer soient relevées.

Celui qui se trouve vis-à-vis de celui qui fait, doit, si-tôt le coup joué, rassembler les cartes dispersées, & les mettre en état de servir le coup prochain : cela s'appelle *faire le ménage*. Ce ménage fait, il le doit placer à sa gauche, afin que celui qui doit s'en servir le trouve à sa droite, ce qui se doit observer tout le cours de la partie. Si celui qui fait avoit oublié de mettre les poulans, (faute que l'on doit bien prendre garde de commettre,) on connoîtroit quel il seroit sans le demander, en voyant les cartes placées à la droite de celui qui le suit immédiatement.

Il est nécessaire que chacun fasse soi-même son ménage, & c'est une politesse déplacée que de vouloir faire celui d'un autre. Comme l'on est accoutumé de mettre son ménage à sa gauche, en faisant celui d'un autre, on pourroit oublier que l'on ne travaille point pour soi-même, & porter un préjudice considérable au jeu par une fausse position des cartes. Par exemple, j'ai un jeu fort jouable étant premier, mais que je passerois étant *en cheville*. Je n'ai pas remarqué celui qui a distribué les cartes, je ne le puis connoître, parce qu'il a oublié de mettre les poulans, en supposant même qu'il n'y ait pas manqué ; si je trouve à ma droite le jeu de carte préparé, je ne fais pas d'autre attention, je conclus que je suis premier, ayant tout lieu de croire que le coup prochain ce sera à mon tour de faire. Dans cette opinion je demande à

jouer, on me permet; & au lieu d'être premier, je me trouve *en cheville*, & ne puis parvenir à gagner. Je ne ſerai pas (comme on le peut croire) trop ſatisfait de la politeſſe de mon voiſin, dont je me vois la victime.

Etre en cheville, ſe dit de ceux qui ne ſont ni premiers ni derniers à jouer.

Celui que le ſort a choiſi pour commencer à faire, a de plus que les autres, un devoir à remplir avant d'entrer en paiement; il eſt pour l'ordinaire chargé de marquer les *tours*, & il les marque chaque fois que le ſien revient, en faiſant une corne à une carte qui lui a été donnée pour cet uſage. On entend par *tour*, quatre coups joués. La régularité exige que celui qui marque avertiſſe les joueurs avant de corner, en diſant, tel tour commence. Cette petite attention épargne le déſagrément que lui pourroit cauſer le doute des joueurs ſur ſon exactitude.

Les tours ne ſont pas fixes à égal nombre partout. Ici ils le ſont ordinairement à dix, dont le dernier eſt *double*: ailleurs ils le ſont à onze, ſçavoir, dix ſimples & le onzieme double. Dans d'autres endroits ils le ſont enfin à douze, pour lors on fait deux tours doubles, ſçavoir, le ſixieme & le douzieme, ou bien les deux derniers. Quelques-uns font alternativement un tour ſimple & un double.

Les tours doubles, autrement nommés *grands poulans*, ſont certains tours où l'on eſt convenu de doubler les paiemens. Par exemple, ſi j'ai gagné ſix jetons en tour ſimple, j'en euſſe gagné douze en tour double. Dans la quatrieme Section nous aurons occaſion de parler de ces tours plus au long. Nous en avons dit ici ſuffiſamment pour faire voir que plus ces tours ſont multipliés dans une partie, & plus la perte à la fin du jeu peut être conſidérable, proportionnément

au prix : on doit faire cette attention pour taxer la fiche.

Si une perſonne a fait hors de ſon rang, & qu'il reſte encore quelques cartes à diſtribuer lorſqu'on s'en apperçoit, le coup devient nul.

Si toutes les cartes ſont diſtribuées, & quelques-uns des jeux levés, alors le coup eſt valable, celui qui a fait hors de ſon rang, doit mettre les poulans. Comme la faute ne vient peut-être pas de lui, mais ſouvent de ce que les cartes ſe trouvent mal placées, il n'eſt condamné à aucune punition. Celui qui auroit dû faire de ce coup, fera le coup ſuivant, & le tour de celui qui a fait hors de ſon rang venu, il ne fait point ; la main paſſe à celui qui le ſuit.

S'il ſe trouvoit deux cartes ſemblables dans un jeu, le coup ſeroit nul, ſi on s'en appercevoit avant qu'il fût achevé ; mais ceux que l'on auroit joués avec ce jeu ſans s'en être apperçu, ſeroient valables.

En diſtribuant les cartes, s'il ſe trouve une carte tournée, il faut refaire.

CHAPITRE TROISIEME.

De l'arrangement & valeur des Cartes.

LEs cartes étant diſtribuées, on n'a rien de plus preſſé que de voir la portée de ſon jeu ; pour cet effet il le faut arranger.

L'arrangement des cartes n'eſt autre choſe que de réunir les couleurs, & placer les cartes ſuivant leur *valeur*. Cette opération eſt d'autant plus néceſſaire, que la confuſion qui regne dans les cartes, ſi on les laiſſoit telles qu'on les reçoit, ſeroit très-ſouvent cauſe d'erreur lorſqu'on *combineroit* ſon jeu ; ou du moins rendroit cette combinaiſon beaucoup plus longue & plus difficile.

Combiner son jeu, est d'en examiner la portée, en comparant en soi-même ce que l'on peut espérer de levées avec ce que l'on a à appréhender : de cette combinaison résulte la décision à jouer ou à passer.

La valeur des cartes mérite attention, elle n'est pas la même en rouge qu'elle l'est en noir, elle differe encore suivant les circonstances : par exemple, les cartes d'une même espece, quand elles sont triomphes, différent de la valeur naturelle. J'entends par *valeur naturelle* celle qui est propre à chaque couleur, mais qui peut être changée lorsque son espece devient triomphe. Je vais exposer des tables de ces différences. Dans la suivante, on trouvera les cartes d'un côté en noir, & de l'autre en rouge, rangées suivant leur valeur naturelle.

ARRANGEMENT DES CARTES selon leur valeur naturelle.

En noir. Pique & Trefle.		En rouge. Cœur & Carreau.	
1. *Le Roi.*	*La Séquence.*	*Le Roi.*	1.
2. *La Dame.*		*La Dame.*	2.
3. *Le Valet.*		*Le Valet.*	3.
4. *Sept.*		*L'As.*	4.
5. *Six.*		*Deux.*	5.
6. *Cinq.*		*Trois.*	6.
7. *Quatre.*		*Quatre.*	7.
8. *Trois.*		*Cinq.*	8.
9. *Deux.*		*Six.*	9.
. .		*Sept.*	10.

On a sans doute remarqué que je nomme *Séquence* le roi, la dame & le valet pris ensemble ; de plus, que j'ai omis les as noirs dans l'exposition de cette couleur. La raison est que la table ci-dessus, en-

ſeigne à arranger les cartes, tant en rouge qu'en noir, ſuivant leur valeur naturelle, c'eſt-à-dire, quand leur couleur n'eſt point triomphe : or, les as noirs en font toujours partie, même en couleurs différentes auxquelles ils s'accommodent ; ils ne ſe trouvent donc jamais dans le cas de la valeur naturelle, par conſéquent leur rang ne doit être indiqué que dans la table des valeurs ſuivant la triomphe. Nous expoſerons cette table lorſque nous ſerons inſtruits de la ſignification du mot de triomphe, dont nous nous ſommes déja ſervi pluſieurs fois.

La triomphe, nommée vulgairement *atout*, eſt une couleur dont la plus baſſe carte l'emporte ſur les plus hautes de toute autre couleur; ou pour me ſervir du même terme, dont la plus baſſe carte triomphe des plus hautes de couleur différente.

Il n'y a point de triomphes avant que le jeu ſoit déterminé, toutes couleurs, hors la favorite, ſont égales: je dis hors la favorite, parce qu'elle a plus d'avantage que les autres, pour parvenir à être triomphe ; mais quand elle ne l'eſt point, elle n'a aucun privilege.

Celui qui a obtenu la permiſſion de jouer nomme la couleur par le moyen de laquelle il eſpere venir à bout de ſes fins : cette couleur nommée fixe la triomphe pour ce coup ſeulement. Les autres joueurs ſont obligés de la regarder comme telle. Si par diſtraction il en eût nommé une autre que celle qu'il avoit en vue, & dans l'inſtant il ſe reprît, la triomphe ne ſeroit pas changée pour cela ; la premiere nommée ſeroit toujours regardée comme telle, & chacun arrangeroit ſon jeu en conſéquence de la table ſuivante.



Arrangement des Cartes.

ſelon leur valeur, étant triomphes.

En noir, Pique & Trefle.		En rouge, Cœur & Carreau.
1. *L'As de Pique*	*Spadille*	*L'As de Pique* 1.
2. *Le 2 de l'eſpece nommée*	*Manille*	*Le 7 de l'eſpece nommée* 2.
3. *L'As de Trefle*	*Baſte*	*L'As de Trefle* 3.
. . . .	*Ponte*	*L'As de l'eſpece nommée* 4.
4. *Le Roi*	*La Séquence.*	*Le Roi* 5.
5. *La Dame*		*La Dame* 6.
6. *Le Valet*		*Le Valet* 7.
7. *Sept*		*Le Deux* 8.
8. *Six*		*Le Trois* 9.
9 *Cinq*		*Le Quatre* 10.
10. *Quatre*		*Le Cinq* 11.
11. *Trois*		*Le Six* 12.

Confrontez cette ſeconde table avec la premiere, vous remarquerez à l'une & à l'autre, que la couleur rouge, *triomphe* ou non, a toujours une carte de plus que la noire : on voit clairement que cela vient de ce que les as noirs ne ſont pas attachés chacun à leur eſpece, & que les as rouge au contraire le ſont. Chaque eſpece de la couleur rouge, ſçavoir, cœur & carreau, a donc toujours l'as de plus à compter. Cet as eſt changé de valeur dans cette derniere table ; il ſe trouve ſupérieur à la ſéquence, & dans l'autre il lui étoit inférieur. Il a de plus acquis un nom que nous ne connoiſſons point. On le nomme *ponte*. Ce nom & cette valeur ne lui appartiennent donc qu'autant que ſon eſpece eſt triomphe,

ainsi quand on joue en carreau, l'as de carreau devient ponte, & celui de cœur reste inférieur à la séquence. Si l'on joue en couleur noire, il n'y a point de ponte.

On a pu voir 1°. que l'as de pique est, en quelque espece que l'on joue, toujours la premiere carte de triomphe, & par conséquent du jeu, que l'on connoît sous le nom de *spadille*.

2°. Que l'as de trefle a aussi un nom particulier, qui est *baste*, & qu'il est toujours la troisieme triomphe.

3°. Que la seconde triomphe est désignée sous le nom de *manille*. Elle n'est pas, ainsi que spadille & baste, commune à toutes les couleurs; chaque espece en a une qui lui est particuliere. Mais, va-t-on m'objecter, il y a donc quatre manilles; les sept de cœur & de carreau nous en fournissent deux, les deux de pique & de trefle autant, laquelle l'emporte.

Je répondrai en répétant ce que j'ai dit des as rouges: ceux-ci, par la même raison, devroient fournir deux pontes, mais celui-là en a seul le nom & la valeur, dont l'espece est nommée pour triomphe; il en est de même de manilles. Pour me rendre plus intelligible, j'accorde qu'il y a effectivement, avant que la triomphe soit nommée, *quatre manilles d'attente*, c'est-à-dire, quatre cartes qui ont autant de droit les unes que les autres d'occuper la seconde place, & qui n'attendent pour cela que la dénomination de la triomphe. Ces manilles d'attente, jusqu'à ce temps, sont les dernieres de leur couleur, cette remarque n'aura point échappé dans la confrontation des deux tables. On a vu dans celles des triomphes le deux en noir & les sept en rouge, secondes cartes du jeu, pendant que la valeur naturelle de ces mêmes cartes étoit la moindre, chacune de son espece.

Si-tôt qu'une couleur est déterminée pour triom-

phe; supposons que ce soit cœur, l'as de cœur devient ponte; le sept est tiré de la derniere place pour monter à la seconde, & user de tous les droits & les titres qui y sont attachés. Ce même sept qui cédera au six, quand carreau, pique ou trefle seront nommés pour triomphe, ne reconnoit maintenant de supérieur que spadille.

Une fois instruits de ces différentes valeurs qu'ont les mêmes cartes, on ne doit plus être surpris si un deux est tantôt supérieur à la séquence, & tantôt inférieur au trois; si un as qui est emporté de ce coup par le valet, le coup suivant emporte le roi, & enfin si en jettant les as noirs, on dit *atout cœur*, ou *atout carreau*, selon la circonstance.

Voilà ces remarques qui nous offroient tant de difficultés faute d'instruction: les voilà, dis-je, expliquées sans qu'on y ait rien trouvé d'embarrassant. Les autres difficultés apparentes que la suite du jeu peut présenter, se trouveront peu à peu levées avec autant de facilité.

Les trois premieres cartes du jeu, outre les noms particuliers qui les distinguent, en ont encore un, commun à toutes les trois ensemble, ou à chacunes d'elles en particulier: on les appelle par excellence *matadors*. Il n'y en a réellement que trois, quoique l'on entende communément dire que l'on a quatre, cinq, six matadors: c'est qu'alors ayant trois cartes immédiatement de suite avec les trois véritables, on peut dire avec raison avoir six matadors, puisque l'on a autant de cartes qui sont sûres de leur levée, quand même on commenceroit par jouer la moindre, il ne s'en peut trouver de supérieures dans le jeu des adversaires; cette moindre peut donc emprunter le nom de matador, & même à plus juste titre qu'il n'est donné à manille & baste quand ils sont séparés, car ils ne sont point alors assurés

de leurs levées, ayant ſpadille à craindre.

Si donc, en rouge, l'on a avec les trois véritables matadors, ponte & le roi, on peut dire avoir cinq matadors : ſi à ceux-ci eſt jointe la dame, on dit en avoir ſix. Mais au lieu de la dame, ſi l'on n'a que le valet ; dans ce cas, la façon de s'exprimer, eſt de dire que l'on a cinq matadors ſixieme par le valet. Il en eſt de même en noir : autant on a de cartes continues aux matadors, autant on en baptiſe de ce nom.

Ces matadors ſurnuméraires n'ont de commun avec les trois effectifs que le nom, ils ne participent à aucuns droits de ceux-ci. Par exemple, je ſuppoſe que l'on joue atout du roi, & que ponte ſe trouve ſeul avec les trois matadors, quoique décoré alors de ce beau nom, il eſt forcé de tomber & de prendre la levée, quand même il lui ſeroit plus expédient de *lâcher*.

Les matadors véritables au contraire, enſemble ou ſéparément, auroient été libres de prendre ou de lâcher ſans encourir les peines de la bête : punition à laquelle ſont toujours condamnés ceux qui renoncent en quelque circonſtance que ce ſoit, ayant en la couleur demandé ponte ou tout autre carte que les véritables matadors. Des autres droits que nous attribuerons aux véritables matadors, les ſurnuméraires n'y auront pas plus de part qu'à celui de la renonce.

Lâcher, ſignifie l'action de celui qui pouvant mettre une carte ſupérieure à celles qui ſont jouées, en met une inférieure de deſſein prémédité.

Les *triomphes* ne ſont jamais *forcées* par une autre couleur.

Etre forcé, exprimé ſeul dans cette occaſion, doit s'entendre comme ſi l'on ajoutoit *à obéir* ; c'eſt-à-dire, à mettre de la couleur demandée. Lorſque l'on n'a point de la couleur jouée, c'eſt obéir que de mettre de la triomphe, puiſque la moindre

carte en cette couleur tient la place de la plus haute à l'eſpece de laquelle on eſt en renonce, cette derniere façon d'obéir, s'appelle couper. Si un autre joueur mettoit une triomphe plus haute que celle avec laquelle on a coupé, c'eſt ce qui s'appelle *ſur-couper*. Les Joueurs ont donc la liberté de couper, de ſur-couper, ou de lâcher s'ils l'aiment mieux.

J'ai fait voir qu'il n'y avoit que les trois matadors qui euſſent le droit de renoncer, lorſque l'on jouoit atout. Je vais maintenant faire remarquer que ce droit eſt limité, parce que ces matadors ſe forcent entr'eux; les ſupérieurs forcent les inférieurs, pourvu que ces ſupérieurs aient été *entablés*, c'eſt-à-dire, joués pour premiere carte. En conſéquence, ſi on entable manille, baſte alors eſt forcé s'il eſt ſeul, & n'a pas plus de droit de renoncer que l'auroit la moindre carte; mais ſi l'on entable ponte ſur lequel on joue manille, dans ce cas baſte n'eſt point forcé, parce que manille n'a point été jouée pour premiere carte.

Cet exemple doit ſervir pour manille qui eſt également forcée par ſpadille entablé. Celui-ci ne reconnoiſſant point de ſupérieur, ne peut jamais être forcé, puiſque les matadors inférieurs ne forcent aucunement les ſupérieurs.

Les autres avantages des matadors regardent le payement.

Lorſque l'hombre n'a aucun des trois matadors, on dit que *les matadors ſont en dehors*.

Pluſieurs cartes continues, commençantes par manille, ſe connoiſſent ſous le nom de *faux matadors*. En conſéquence, ſi une perſonne me rapportoit avoir perdu cinq faux matadors, ſeptieme en cœur par le deux & le ſix; je conclurois avec raiſon que le jeu avec lequel elle a perdu,

1 2 3 4 5

étoit manille, baſte, ponte, le roi, la dame,

le deux & le ſix. Je ne fais pas mention des trois autres cartes, parce qu'elles ſont ſuppoſées indifférentes.

Il eſt manifeſte que ces différentes expreſſions de *matadors*, *faux matadors*, & *ſéquences*, abregent beaucoup un détail ennuyeux dans lequel on ſeroit obligé d'entrer pour donner connoiſſance de ſon jeu.

A préſent que nous connoiſſons la valeur & les avantages des cartes, il n'eſt rien de plus facile que de les placer chacune en leur rang ſuivant les tables que j'ai préſentés; mais comme la triomphe n'eſt point encore cenſée déterminée, puiſque l'on arrange ſon jeu pour cet effet, on doit faire accorder les as noirs avec la couleur qui offre le plus d'eſpérance; celle, par exemple, dont on a le plus grand nombre de cartes, les plus hautes, & ſur-tout la manille d'attente; parce que ſi l'on obtient la permiſſion de jouer, on rend cette carte valable.

SECTION SECONDE.

Des différens moyens de tirer profit de ſon jeu.

TOut ce que nous avons dit juſqu'ici au ſujet de l'arrangement & de la valeur des cartes, ne tend qu'à nous faire voir d'un coup d'œil la portée de notre jeu, nous en faciliter la combinaiſon, & nous décider à paſſer ou à demander à jouer: voyons maintenant dans quelles circonſtances il eſt à propos de faire l'un ou l'autre.

Il faut paſſer toutes les fois que l'on prévoit ne pouvoir pas faire ſix levées de quelque façon que ce ſoit.

On demande à jouer lorſque l'on prévoit que l'on parviendra à faire ſix levées par un moyen, ou par un autre. Il eſt des moyens plus forts les

ans que les autres pour parvenir à ce nombre néceſſaire de levée : *on en peut compter ſept* : demander *la permiſſion*, eſt celui qui exige le moins de jeu ; demander *un Médiateur*, en exige plus, *ſans-prendre* en exige davantage ; enfin *déclarer la vole* eſt le plus fort moyen. Celui-ci a rarement lieu, parce qu'il exige un jeu trop conſidérable.

Ces quatre moyens ſont les plus eſſentiels au Médiateur ; mais la couleur favorite eſt un accident qui a droit de redoubler chacun des trois premiers, ce qui nous en procure ſept.

La table ſuivante va nous donner un parfait éclairciſſement.

Je demande.	4 *Moyens eſſentiels.*	1 *Permiſſion*... 2	*En préférence.*	3 *Moyens accidentels.*
		3 *Médiateur*... 4		
		5 *Sans-prendre.* 6		
		7 *La Vole.*		

Nous verrons pourquoi on ne déclare point la vole en préférence.

Le plus fort des moyens ci-deſſus fait taire le plus foible ; en ſorte qu'un premier en jeu, qui ne fait que demander la *permiſſion*, eſt obligé de laiſſer jouer un dernier qui vient à demander *permiſſion en préférence*, à moins que lui-même ne veuille auſſi demander en couleur favorite. Dans ce cas, le concurrent eſt forcé de céder au droit de primauté, ou de demander un des moyens ſupérieurs.

Cet exemple doit ſervir pour le Médiateur & le ſans-prendre, leſquels doivent céder à la déclaration de la vole.

Outre les ſept moyens ci-deſſus, de tirer profit de ſon jeu, il s'en rencontre encore deux autres, ſçavoir, la réunion des matadors & l'entrepriſe de la vole. Ceux-ci ne peuvent faire taire le moindre des précédents, ils ne ſervent qu'à faire valoir davantage celui qui eſt employé.

Quatre Chapitres vont nous mettre au fait de tout ce qui regarde ces différens moyens.

Nous apprendrons dans le premier ce qui eſt requis pour demander la permiſſion.

Dans le ſecond, nous nous inſtruirons de façon à combiner notre jeu pour en voir la juſte portée.

Le troiſieme réunira deux articles, dont le premier traitera du moyen que l'on nomme ſans-prendre, & le ſecond examinera celui que l'on appelle Médiateur.

Le quatrieme Chapitre enfin traitera en deux articles de la déclaration & de l'entrepriſe de la vole.

CHAPITRE PREMIER.

De ce qui eſt requis pour demander la permiſſion.

Demander la permiſſion, ou ſimplement *demander*, eſt le moindre des moyens que fournit le Médiateur pour tirer partie de ſon jeu, & celui qui exige le moins de levée. Mais comme on ne peut jamais gagner ſans le nombre de ſix, celui qui employe ce moyen a permiſſion pour les faire, de mettre un autre des joueurs de moitié avec lui. Alors le combat ſe livre à égal nombre de chaque côté; au lieu que les moyens ſupérieurs ſuppoſent comme nous le verrons, aſſez de force à celui qui les met en uſage, pour combattre ſeul trois adverſaires.

On n'a pas la liberté de demander à choix telle ou telle perſonne pour être de moitié avec elle; mais le haſard fait que celle-ci eſt plutôt appellée que celle-là de la façon ſuivante.

D'abord qu'un Joueur à obtenu la permiſſion de jouer en demande, il nomme pour être triomphe la couleur qui l'a déterminé à jouer immédiate-

ment après tel roi qu'il juge à propos. Celui dans le jeu duquel le roi nommé ſe trouve, eſt celui qui doit être de moitié avec l'hombre, ils ſont obligés de faire en eux deux les ſix levées requiſes. Les deux autres ſe regardent auſſi mutuellement comme amis, & font leur poſſible pour nuire au parti de l'hombre contre lequel ils ſont adverſaires.

Le haſard n'a jamais de part à ce que fait à ce jeu une perſonne inſtruite. Il faut donc croire que c'eſt en vue de quelque utilité que le demandant appelle un roi préférablement à un autre; c'eſt ce que nous confirmerons quand nous ſerons parvenus à jouer les cartes.

Contentons-nous maintenant d'expoſer les regles qui doivent nous guider dans l'appel de ce roi.

I. Appellez toujours le roi de la couleur à laquelle vous êtes *en regle.*

II. N'étant en regle à aucune couleur; appellez celui en la couleur duquel vous avez le moins de cartes.

III. N'appellez que par néceſſité celui à la couleur duquel *vous êtes en renonce.*

IV. Ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, appellez le roi de la couleur rouge.

V. Ayant égal nombre de carte en rouge qu'en noir, mais par la dame en noir, & par le valet ou autres plus baſſes en rouge, diſpenſez-vous de la quatrieme regle : c'eſt-à-dire, appellez le roi de couleur noire.

VI. On ne peut jamais appeller le roi de triomphe.

VII. On a la liberté d'appeller un roi que l'on a dans ſon jeu.

VIII. Ayant les quatre rois, on eſt libre d'appeller une dame à ſon choix.

La premiere regle nous a préſenté un terme inconnu; ſçavoir, *être en regle.*

Ce terme signifie que l'on n'a qu'une carte de la couleur dont on appelle le roi. Ainsi la premiere & la seconde regle pourroient être comprises dans une seule.

Etre en renonce. Expression que nous avons trouvée dans la troisieme regle, signifie manquer de quelque couleur; *avoir renonce* a la même signification.

L'hombre doit ignorer lequel des Joueurs a le roi appellé, jusqu'à ce qu'une occasion légitime le tire de son doute. Cette occasion ne doit pas être long-temps à se présenter; la conduite de celui qui se voit appellé, étant bien différente par rapport à l'hombre, de celle des autres Joueurs. Ceux-ci font leur possible pour lui nuire : celui-là au contraire n'omet rien de ce qui peut le favoriser.

On ne doit demander la permission, que lorsqu'on voit dans son jeu quatre mains presque assurées, parce que si l'on ne faisoit que trois levées, & que l'on perdît, celui qui auroit été appellé ne partageroit point la perte.

Il ne seroit pas juste qu'une personne qui est appellée, & que le peu de jeu a forcé de passer, fût obligée de faire autant de levées que celui qui s'est trouvé assez fort pour demander. Il est cependant des Joueurs qui exigent de l'appellé autant que celui qui fait jouer, c'est-à-dire, que celui-ci ayant fait trois mains, l'appellé qui n'en a pu faire autant, est condamné à moitié de perte. Comme cette mauvaise & injuste méthode a lieu en beaucoup d'endroits, il n'est pas mal-à-propos, avant de commencer le jeu, que les Joueurs conviennent s'ils joueront aux quatre ou seulement aux trois mains : dans ce dernier cas, il faut risquer de plus petits jeux, quitte pour faire faire la bête à celui que l'on appellera.

Lorsque l'hombre ne fait pas le nombre de levées auquel il est tenu, il est condamné à faire seul la bête, & à payer le droit de consolation aux deux

adversaires, & non à son ami : car ce seroit l'autoriser à manquer de fidélité en certaines circonstances.

Si ceux qui font jouer gagnent, il est indifférent que ce soit l'hombre ou celui qui est appellé, qui aient fait plus de levées ; quand l'hombre n'en auroit fait qu'une, & que son ami eût fait les cinq autres, ils partageroient le profit moitié par moitié.

Lorsque les quatre Joueurs n'ont ni les uns ni les autres jeu de demander, alors comme il ne doit point y avoir de coup nul, celui qui a *spadille est forcé* de jouer en demande. Il ne seroit pas juste d'exiger autant de lui que d'un qui de lui-même demande la permission : c'est pourquoi, ne fit-il qu'une main, il ne fait point la bête seul ; celui qui est appellé partage avec lui toute la perte.

Lorsque les trois premiers ont passé, celui qui est dernier à parler & qui a spadille, est certain de jouer au moins comme forcé ; s'il est dans ce dernier cas, il doit en avertir, sans quoi il seroit tenu aux quatre levées, étant censé qu'il demande de plein gré.

Si spadille forcé a l'avantage de ne point faire la bête seul, il a aussi le désagrément de ne pouvoir entreprendre la vole. Nous en parlerons plus au long dans un autre lieu.

CHAPITRE SECOND.

De la combinaison du Jeu.

POur combiner notre jeu avec justesse, il est bon de rassembler ici certaines regles dont nous avons déja eu occasion de parler çà & là.

I. Lorsqu'une couleur est jouée, on est obligé d'y obéir si on en a ; on seroit condamné à la bête si on manquoit à cette régle.

. Il ſuffit pour obéir de mettre de la couleur ; on n'eſt point forcé de mettre au deſſus de la carte jouée, quand même on le pourroit.

III. N'ayant pas de la couleur demandée, on eſt libre de couper ou de lâcher.

IV. Lorſque l'on a demandé à jouer, on ne peut plus ſe dédire.

Ces régles poſées, voyons comment nous combinerons notre jeu.

On combine ſon jeu en comptant en ſoi-même ce que l'on a de cartes qui peuvent produire des levées ; & combien on en a de ſupérieures à craindre, afin d'en rabattre autant du premier compte fait. Des exemples vont nous rendre cette combinaiſon ſenſible.

1
Mon jeu, je ſuppoſe, eſt celui qui ſuit : *le Roi*,
2 3 4 5 6
la dame, *l'as*, *le ſix*, *& le ſept* de cœur, *le roi* de pique ; les autres ſont *des fauſſes*, c'eſt-à-dire, des cartes qui ne ſont ni rois ni triomphes, & deſquelles on n'a rien à eſpérer, par exemple,
7 8 9 10
le valet & le ſix de trefle, *le deux & le ſept* de carreau.

Voilà les cartes arrangées ſelon leur valeur naturelle, ainſi que je l'ai dû faire en les recevant : mais à préſent que je les ai toutes, je remarque que je puis jouer en cœur, parce qu'en déterminant la triomphe en cette couleur, le ſept que j'ai, deviendra manille, & l'as ponte. Je tire ces deux cartes de la place que je leur viens de donner, & les place comme étant triomphes. Dans cette ſuppoſition, je raiſonne ainſi en moi-même. » Je n'ai que ſix cartes qui me puiſſent faire eſpé» rer des levées, ſçavoir, mes cinq cœurs qui de» viendront triomphes ſi on me permet de jouer, » & mon roi de pique. De ces ſix levées, il faut » que j'en céde deux à ſpadille & baſte qui me » manquent,

» manquent, parce qu'ils ne tomberont pas ſans
» m'enlever chacun une levée : cela poſé, il m'en
» reſte encore quatre. Or en demandant la per-
» miſſion, je n'attends que deux levées de l'ami
» que j'appellerai. Le Roi de carreau que je dois
» nommer, ſera néceſſairement dans ſa main, je
» puis compter qu'il lui en fournira une, ce qui
» fera cinq : il faut qu'il ait bien mauvais jeu pour
» n'en pas faire une ſixieme. Tout bien examiné,
» je dois demander la permiſſion, & m'annoncer
» ainſi. *Je demande ;* j'attends la réponſe de cha-
» cun : enfin tous ayant paſſé & n'ayant point vou-
» lu, ou plutôt n'ayant pu entreprendre davanta-
» ge, je nomme ma couleur pour être triomphe
» de cette façon, *cœur & le roi de carreau*, ſans
» répéter ces mots, *je demande & j'appelle.* Beau-
coup ſe contentent de nommer les deux couleurs,
en diſant *cœur & carreau.* Il n'y a point d'inconvé-
nient à cela, la premiere couleur nommée fixant
toujours la triomphe, & la ſeconde le roi ap-
pellé.

De la même façon on doit combiner ſon jeu pour le Médiateur, le ſans-prendre & la déclaration de la vole, avec cette différence ſeulement, qu'il faut trouver plus de levées dans ſon jeu. Nous en parlerons en ſon temps, & nous renverrons à ce chapitre, pour apprendre à combiner le nombre de mains que nous ſçaurons être requis pour l'un & l'autre de ces moyens.

Il nous reſte encore une remarque eſſentielle à la combinaiſon ; ſçavoir que les levées que l'on ſuppoſe devoir être faites par les cartes ſupérieures qui manquent, ne doivent être diminuées que ſur les moindres cartes de la couleur en laquelle on veut jouer. Sans cette obſervation, on trouveroit rarement ſon jeu auſſi fort qu'il ſeroit en effet. Par
1 2 3
exemple, mon jeu eſt *ſpadille*, *baſte*, *la dame*;

4 5 6 7
le quatre , *le trois* de pique , *la dame & le valet*
8 9 10
de carreau , *le deux & le cinq* de cœur , *& valet* de trefle.

Ce jeu eſt fort jouable, ſi je le combine ſelon la regle précédente : c'eſt-à-dire, « manille me » manque, je ne compterai point ſur la levée qu'au» roit pu faire le trois : je n'ai pas le roi, je lui » ſacrifie la levée du quatre. Spadille maintenant, » baſte & la dame me reſtent ſupérieures aux au» tres triomphes ; la dame & le valet de carreau » valent un roi, ainſi je dois eſpérer ces quatre » mains. Je puis donc demander *en pique*, & appel» ler *le roi de trefle.* Nous verrons en ſon temps pourquoi celui-ci plutôt qu'un autre. Ce jeu pourroit même ſe jouer en Médiateur, cependant ſi au lieu de ſacrifier les levées du trois, j'euſſe dit, » manille me manque, je ne puis compter ſur la » levée de baſte. Comme je n'ai pas le roi, je ne » puis regarder la dame comme une levée, le qua» tre & le trois craignent le valet, le ſept, le ſix & » le cinq. Je conclurois ſelon cette fauſſe combi» naiſon, n'avoir que ſpadille ſûr en triomphe.

Pareil inconvénient arriveroit preſque à chaque coup. On ne verroit jamais la juſte portée de ſon jeu. Il faut y haſarder quelque choſe : il eſt vrai que ſi toutes les triomphes ſe trouvoient réunies contre le joueur, le ſuccès ſeroit bien douteux ; mais pour un coup que l'on aura ce déſagrément, on aura le plaiſir d'en jouer & d'en gagner dix ſans qu'il ſe préſente.

Quand même les hautes triomphes qui ſe trouvent dans le jeu des adverſaires, obligeroient nos plus hautes à tomber, nous pouvons regarder comme certain, que les autres cartes qui pourroient après cela nous nuire, tomberont en même temps des mains adverſes, nos moindres devien-

ſeront donc valables ; pouvu que nous parvenions à notre fin, que ce ſoit par le moyen des plus hautes triomphes ou par les moindres, que nous importe ?

Nous avons compté comme une levée la dame & le valet de carreau, diſant que ces deux cartes valoient un Roi ; ce qui eſt manifeſte, parce que l'une tombant ſous le roi, l'autre néceſſairement nous reſtera ſupérieure en cette couleur, & ne pourra être emportée que par la triomphe : elle a donc acquis dès-lors le privilége des véritables rois, c'eſt ce qui l'autoriſe à ſe parer de ce nom. On peut compter pluſieurs rois dans une même couleur, comme on vient de le voir, la derniere carte même pouvant le devenir ſi toutes les autres tombent.

Les rois que l'on a lorſqu'on combine ſon jeu, ſont regardés comme autant de levées, parce qu'ils ſont ſoumis dès la premiere fois que l'on joue en leur couleur ; & qu'il arrive peu que l'on ſe trouve d'abord y avoir renoncé, conſéquemment ils ſont rarement coupés ; puiſqu'ayant de la couleur jouée, on n'a pas droit de couper. Si on le faiſoit, on ſeroit condamné à faire la bête, & la main paſſeroit à celui qui l'auroit dû gagner ſans cette fauſſe renonce.

Quelques perſonnes dans la combinaiſon du jeu, regardent la dame gardée d'une baſſe, comme une levée, eſpérant ſur le roi ne mettre que leur baſſe, & ſe faire par là leur dame roi : mais ils ſont trompés, lorſque celui qui a le roi, les voit venir en cette couleur : S'ils ne mettent que la baſſe, le roi ne ſera point mis, mais ſeulement une carte ſuffiſante pour faire une levée. Le roi d'un autre coup fera tomber la dame qui ſe trouvera dégardée : voilà leur eſpérance anéantie.

La dame gardée peut cependant être conſidérée comme un engagement de plus pour une per-

ſonne qui a d'ailleurs jeu ſuffiſant pour jouer, mais qui appréhende quelque incident.

CHAPITRE TROISIEME.

Du Sans-prendre & du Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

Du Sans-prendre.

S*Ans-prendre* eſt le troiſieme, & ordinairement le meilleur moyen de profiter de ſon jeu : la vole ne ſe déclarant que très-rarement. Ce moyen exige que celui qui l'emploie, faſſe ſeul ſix levées ſans aucun ſecours.

Lors donc qu'après avoir combiné votre jeu comme vous l'avez appris dans le chapitre précédent, au lieu de quatre levées vous en prévoyez ſix de reſte, il faut vous annoncer ainſi pour ce troiſieme moyen. *Je jouerai ſeul* ou *ſans prendre*, ce qui revient au même.

Si perſonne ne peut en faire autant en couleur favorite, ni déclarer la vole, on vous permet. Dès ce moment, les trois autres Joueurs vous deviennent autant d'ennemis qui, de concert pour votre perte, profiteront de la moindre occaſion de l'aſſurer. Ils ſe favoriſeront pour cela autant qu'il leur ſera poſſible, & le coup fini, ils réuniront les levées que chacun d'eux en particulier aura pu faire, afin de les compter contre vous.

Malgré tous leurs efforts, auxquels la juſte combinaiſon de votre jeu vous avoit fait juger capable de réſiſter ; ſi vous parvenez à gagner, vous recevez ſeul le paiement de vos trois adverſaires ; ſi vous perdez, il eſt bien juſte que vous conſo-

liez chacun d'eux, puiſqu'ils ſont tous cenſés avoir pris également part à la cauſe de votre malheur.

ARTICLE SECOND.

Du Médiateur.

MÉ*diateur* eſt un ſecond moyen de tirer profit de ſon jeu .... On me demande déja pourquoi je le déplace, & n'en ai pas fait mention immédiatement après la demande ? l'ordre paroîtroit mieux ſuivi.

Ma réponſe à cette objection inſtruira en même-temps de ce qui eſt requis pour ce ſecond moyen, & de l'étymologie du nom que l'on a donné à ce jeu.

Ce ſecond moyen eſt un milieu entre la demande & le ſans-prendre. Comment puis-je aſſigner un juſte milieu à des extrémités, ſi je n'en connois l'étendue : mon premier devoir eſt donc de m'en inſtruire ; l'ayant fait, rien de plus facile à moi que d'en déterminer le milieu. On ſçait que la demande lors de la combinaiſon, exige de l'hombre quatre mains, que le ſans-prendre en exige ſix : qui ne voit pas maintenant qu'un moyen qui tiendra le milieu entre ces deux, exigera de cette même combinaiſon cinq levées ; la difficulté n'eſt plus qu'à trouver le ſixieme : *un Médiateur* nous la fournira. Et en effet, qu'entend-on communément par ce mot, ſinon quelque choſe qui concilie deux partis déſunis ; or c'eſt ce dont a beſoin celui qui voit cinq levées dans ſon jeu. Il ne peut jouer ſans prendre, parce qu'il lui faudroit ſix mains : il a auſſi trop beau jeu pour ne faire que demander la permiſſion ; un moyen qui concilie ce trop & ce pas aſſez, eſt-ce ſans raiſon qu'on le nomme *Médiateur ?* nous verrons en ſon temps quel il eſt.

Ce ſecond moyen n'a pas été employé de tout temps, & alors le jeu étoit nommé *quadrille*, nom venu du nombre quatre, qui fixe combien de perſonnes ſont requiſes pour le jouer. La préférence étoit auſſi inconnue, ce qui réuniſſoit tous les avantages au premier. Le ſecond qui auroit eu cinq matadors, ſans autre eſpérance de levées, n'auroit pu profiter de ce magnifique jeu, ſi le premier eût fait une ſimple demande avec trois levées, nombre qui étoit pour lors ſuffiſant.

En ajoutant le moyen en queſtion, ainſi que la couleur favorite, en fixant le nombre de levées à quatre pour une ſimple demande; pouvoit-on inventer un nom qui exprimât mieux ce qui fait différer ce nouveau jeu de l'ancien quadrille? rien n'a été ajouté à ce dernier jeu, pour former celui que nous appellons *Médiateur*, qui ne tienne de la médiation.

La couleur favorite compenſe les avantages des derniers avec ceux des premiers. Le nombre de levées fixé à quatre, empêche, comme nous l'avons déja dit, que l'on ne demande avec trop de petits jeux; & par conſéquent que l'on n'expoſe à faire la bête celui que l'on appelle; cette convention eſt donc médiatrice entre les intérêts des demandans & ceux des appellés.

Ces réflexions faites, voyons quel eſt ce *Médiateur* qui doit nous fournir une ſixieme levée. C'eſt tel roi que l'on veut nommer immédiatement après la triomphe. Celui dans le jeu duquel le roi nommé ſe trouve, ne le garde pas pour nous aider, ainſi que cela ſe pratique à l'égard de la demande; mais il eſt obligé de nous le donner *à découvert* pour une fiche d'échange, & telle autre carte de notre jeu que nous jugeons à propos; l'hombre donne cette carte afin ſeulement qu'il n'en ait pas plus qu'il ne lui en faut, & qu'il n'en manque point à celui qui ſe défait du roi.

L'échange fait, ce roi que l'hombre vient de recevoir, détermine ſon jeu à ſix mains qu'il eſt obligé de faire ſeul, trouvant les trois autres ligués contre lui, ainſi que celui qui a joué ſans prendre.

Dans l'exemple de combinaiſon que nous donnons, page 73, le jeu dont il eſt fait mention, pourroit être joué en Médiateur, ſi l'on échangeoit le valet de trefle pour le roi de carreau, & alors, au lieu de dire *la dame & le valet de carreau valent un roi*, on regarderoit la ſéquence comme trois rois.

On voit clairement que ce troiſieme moyen ne differe du ſecond dont il eſt ici queſtion, qu'en ce que celui-ci ne parvient à ſes ſix levées qu'avec l'aide d'un roi qui lui eſt donné, & que l'autre n'a eu beſoin d'aucun ſecours.

Il faut faire attention de tenir cachée la carte que l'on donne en échange du roi, parce que les autres joueurs la voyant, ne manqueroient point d'en tirer des conſéquences, qui les feroient jouer autrement qu'ils n'auroient fait ſans cela. Ces conſéquences ſeroient d'autant mieux fondées, qu'il y a une regle à ſuivre pour ſe défaire d'une carte plutôt que d'une autre. Cette regle preſcrit de *ſe faire des renonces*; c'eſt-à-dire, de ſe defaire de la couleur dont on a le moins, afin d'y avoir plutôt renoncé, & de ſe procurer la liberté de couper ſi on le juge à propos; c'eſt ce qui nous a engagé dans l'exemple cité à échanger le valet de trefle que nous avions ſeul, plutôt qu'un de nos deux cœurs.

Le roi au contraire doit être donné à découvert: c'eſt l'intérêt du jeu qui l'exige, à cauſe de l'inconvénient qui pourroit réſulter de la mauvaiſe foi de certains joueurs, qui en pourroient uſer ſans qu'on les en pût ſoupçonner. Etant deux à s'entendre, l'un pourroit donner à l'autre un ma-

tador ou autre triomphe à la place d'un roi que le demandant auroit nommé, l'ayant déja dans son jeu. Il étoit néceſſaire de prévenir une ſubtilité ſi condamnable & ſi préjudiciable aux autres joueurs.

Les regles que nous avons établies, page 69, pour l'appel d'un roi en demande, ſont les mêmes pour l'appeller comme médiateur, à l'exception cependant des deux premieres qui nous diſent d'appeller le roi en la couleur duquel nous avons le moins de cartes ; c'eſt ici tout le contraire. On doit appeller pour Médiateur le roi dans la couleur dont on a le plus ; parce qu'on peut plus facilement *ſe défauſſer*, autrement ſe faire des renonces à la couleur dont on a le moins. D'ailleurs, en appellant le roi de la couleur dont on a beaucoup, on peut eſpérer s'y faire d'autres rois.

CHAPITRE QUATRIEME

De la déclaration & de l'entrepriſe de la vole.

ARTICLE PREMIER.

De la déclaration de la vole.

LA *vole* exige de celui qui y prétend autant de levées qu'il a de cartes, c'eſt-à-dire, dix.

Déclarer la vole eſt un moyen aſſuré de faire taire les autres qui ſont forcés de permettre, manquant de moyen pour demander plus.

Il eſt impoſſible que deux déclarent la vole d'un même coup, ou l'un ou l'autre auroit tort, parce que ſans ſpadille on ne peut profiter de ce quatrieme moyen : or il n'y a qu'un ſpadille dans le jeu : deux perſonnes ne peuvent donc en même-temps avoir jeu convenable pour cet effet.

On peut déclarer la vole en médiateur ou en sans-prendre.

On déclare la vole en médiateur lorsque l'on a dans son jeu de quoi faire neuf mains, & que l'on appelle un roi pour se procurer la dixieme. Ce moyen n'est pas généralement admis, nous en spécifierons cependant le paiement.

On déclare la vole en sans-prendre, lorsque l'on n'a pas besoin d'appeller de roi, & que l'on a ses dix levées en main : quoique ce moyen ait rarement lieu, il doit être admis lorsqu'il se trouve.

ARTICLE SECOND.

De l'entreprise de la Vole.

ENtreprendre la vole, est lorsque par demande, par médiateur ou par sans-prendre, le joueur a six levées, sans que les adversaires en aient aucune, & qu'il joue une septieme carte. La vole est dès-lors censée entreprise, quand même il ne l'auroit pas fait à dessein.

La différence qu'il y a entre déclarer & entreprendre la vole, est qu'on la déclare avant qu'il soit tombé la moindre carte, trouvant son jeu assez fort pour faire toutes les levées. L'une ou l'autre déclaration fait taire quiconque voudroit parler.

On ne l'entreprend que par événement, & souvent sans y être attendu : on comptoit s'en tenir à six levées ; mais telle ou telle carte tombée contre l'attente, en offre dix à faire ; dans cette espérance, après avoir gagné le jeu que l'on a demandé, c'est-à-dire, ayant fait six mains, au lieu d'abattre les cartes, on passe outre : on joue une septieme qui manifeste la volonté. Si les autres joueurs ont cédé la permission de faire valoir le jeu, ce n'est qu'à la force du moyen que l'on a de-

mandé, & non par raport à l'entreprise de la vole. On ne les en a point prévenus. Souvent même celui qui l'entreprend, étoit bien éloigné d'en avoir l'espérance.

SECTION TROISIEME

De la façon de jouer les Cartes.

LA combinaison que nous avons faite des levées, nous en a fait espérer suffisamment pour réussir au moyen que nous avons demandé : mais il est sous-entendu que nous sçaurons jouer telle ou telle carte à propos : c'est maintenant ce qu'il faut aprendre.

Afin d'examiner par ordre ce que chacun des moyens prescrit aux joueurs, selon les différentes circonstances qui peuvent survenir, je diviserai cette Section en trois Chapitres.

Je partagerai le premier en deux articles. Le premier article nous instruira de la conduite des joueurs en demande, le second nous dévoilera les avantages qui ont fait établir les huit regles pour apeller un roi préférablement à un autre.

Comme l'entreprise de la vole regarde également la demande & les autres moyens, j'ai jugé à propos d'en faire le sujet du second Chapitre

Le troisieme traitera de la conduite des joueurs en sans-prendre & en médiateur, ce qui nous procurera deux articles pour ce Chapitre.

Je terminerai enfin cette section en enseignant, comme je l'ai promis, un moyen de familiariser sans peine avec tout ce qui concerne le médiateur.

CHAPITRE PREMIER.

De la conduite des joueurs en demande, & de l'explication des regles établies pour l'apel du Roi.

ARTICLE PREMIER.

De la conduite des joueurs en demande.

NOus avons déja dit que celui qui emploie le moyen de la demande, intéreſſe quelqu'un à ſon parti ; que les deux autres réuniſſent leurs forces contre ces joueurs, & ſe regardent mutuellement comme amis. Voilà donc deux partis également partagés pour entrer en lice l'un contre l'autre. Le parti de l'hombre peut être regardé comme *agreſſeur*, & celui de ſes adverſaires ſeulement comme *défendant*.

De cette conſidération ſe déduit naturellement la regle générale que j'établis comme le principe de toutes les autres.

Soit comme défendant, ſoit comme agreſſeur, n'ayez en vue que de favoriſer votre ami, & d'opprimer vos adverſaires. C'eſt dans cette regle que chacun doit puiſer ſes devoirs particuliers.

I. Pour ſe favoriſer, il ſe faut connoître, ſe procurer cette connoiſſance ; premier devoir de tous les joueurs.

II. Celui qui eſt apellé étant connu, doit auſſitôt faire voir ce qu'il a de plus beau, tant en triomphes qu'en rois.

III. N'ayant plus de triomphes ni de rois, l'appellé doit jouer une fauſſe, s'il l'a ſeule d'une eſpece,

IV. N'ayant rien de beau, ni de fausses seules, il doit jouer dans la regle, c'est-à-dire, de la couleur du roi appellé.

V. Quand l'appellé, immédiatement après son roi, joue une fausse de la même couleur, l'hombre ne doit pas compter beaucoup sur lui, mais il doit ménager son jeu.

VI. Quand l'appellé ayant joué une haute triomphe, la levée lui passe, il doit conclure que les matadors sont dans les mains de son ami, & rejouer toujours atout.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connoître son roi, celui qui est appellé doit mettre sa plus haute triomphe. Ceux qui ne sont point appellés n'en doivent mettre au contraire que de médiocres.

VIII. Tant que l'on ne connoît point son ami, ou qu'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte, il ne faut point lâcher de levées, de peur de favoriser un adversaire.

IX. Il ne faut jamais masquer son jeu en apel, sur-tout lorsque l'ami est en cheville.

X. L'appellé, d'abord après s'être fait connoître, doit jouer atout si l'hombre se trouve dernier.

XI. Dans cette place, l'appellé ne doit point épargner les triomphes lorsque c'est à lui d'entabler, il peut en jouer même avant son roi.

XII. Si l'appellé connu pour tel, joue une petite triomphe, l'homme étant en cheville, celui-ci doit mettre sa plus haute, & en rejouer une petite si-tôt qu'il entre en jeu.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, doit entabler une fausse seule s'il l'a, ensuite le roi dont il a la dame, en troisieme lieu, la couleur dont il a le moins de fausses.

XIV. Il faut toujours jouer à son ami la couleur qu'il a demandée.

XV. L'ami étant en cheville, lorsqu'une cou-

leur a été jouée deux ou trois fois, on en doit changer.

XVI. Lorſqu'on obéit à quelque couleur que ce ſoit, il ne le faut faire qu'avec les plus baſſes-cartes.

XVII. Si l'ami eſt dernier, plus une couleur a été jouée, plus il faut y inſiſter.

XVIII. Quand une couleur a déja été jouée pluſieurs fois, & que l'on ſe trouve en cheville, il faut couper avec de hautes triomphes, ou ſe préparer des renonces à une autre couleur.

XIX. Il faut, lorſqu'on défauſſe, commencer par la couleur dont on a le moins de cartes, & celle à laquelle coupent les adverſaires.

XX. Il faut toujours continuer à ſe défauſſer de la même couleur, juſqu'à ce qu'on n'en ait plus.

XXI. Il faut bien remarquer ſi l'ami a des renonces, ou s'eſt défauſſé de quelque couleur, afin de lui en jouer.

XXII. Il faut faire attention aux renonces des adverſaires, & de quelle couleur ils ſe défauſſent, afin de s'abſtenir d'en jouer.

XXIII. Si l'on a une dame gardée, ou deux cartes entre leſquelles on ait un roi à craindre, il faut mettre ſes adverſaires en jeu par une autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

XXIV. Il ne faut jamais tirer ſa carte avant que le tour de jouer ſoit venu.



EXPLICATION DES REGLES

Pour la conduite des joueurs en demande.

LA premiere regle * particuliere que nous avons établie, regarde les quatre joueurs ; elle enjoint à chacun d'eux de faire connoître, le plutôt qu'ils le peuvent, de quel parti ils sont. Sans l'observation de cette regle, les amis s'opprimeroient souvent, bien loin de se favoriser. Le premier but ne doit donc tendre qu'à se procurer cette connoissance ; mais le moyen d'y parvenir est particulier à un chacun.

L'appellé, si-tôt qu'il *est en jeu*, (c'est-à-dire, si-tôt qu'il a fait une main, ou bien lorsque c'est à lui d'entabler comme premier) doit avant tout jouer le roi qui a été appellé : on ne peut plus le méconnoître. S'il se trouvoit dans le cas de la XIe. regle, il pourroit la suivre.

L'hombre étant en jeu avant que l'appellé ait pu se faire connoitre, doit jouer une fausse de la couleur du roi qui a appellé : celui à qui passera la main sans qu'elle soit coupée, peut être certainement regardé comme ayant le roi en question, quand même il n'auroit fait la levée qu'avec le valet ou autre carte moindre. Voyez *l'explication de la VI. egle*.

L'un des deux adversaires se fait connoitre pour n'être pas le roi appellé, si-tôt qu'il entable une couleur autre que celle de ce roi.

L'autre adversaire est connu pour tel en rejouant de la même couleur qu'a entablé son ami, parce que l'ayant reconnu, il doit se comporter avec lui ainsi que le prescrit la regle quatorzieme.

* Premiere regle.

* Nous ne pouvons paſſer outre, ſans faire voir l'utilité de la troiſieme des regles établies pour le choix d'un roi, page 69. Cette regle nous dit : *N'appellez que par néceſſité un roi à la couleur duquel vous êtes en renonce.*

Si l'ombre a renonce à la couleur du roi qu'il appelle, il eſt évident qu'il ne peut point dès-lors ſe procurer la connoiſſance de ſon ami. S'il ſurvient une levée à prendre ou à lâcher, avant que l'appellé ait occaſion de ſe faire connoître, l'hombre ſera fort embarraſſé & en riſque de faire l'un ou l'autre mal-à-propos. La regle en queſtion a donc été établie, afin que le demandant ſoit toujours en état de connoître par lui-même ſon roi.

En ſecond lieu, ayant renoncé à une couleur, s'il n'en appelle point le roi, il le coupera, s'il ſe trouve dans le jeu des adverſaires, ou ſe défauſſera ſi ce roi eſt dans la main de ſon ami.

Suppoſons cependant que celui qui demande n'ait pu ſe diſpenſer d'agir contre cette troiſieme regle. Lorſqu'il ſera en jeu, rien ne pourra mieux lui dénoter ſon ami que de jouer un petit atout.

Cet expédient peut ne pas réuſſir, & même devenir nuiſible, quoique ce moyen ſoit le plus ſûr après le premier. Voyez *l'explication de la regle VII.*

II. La ſeconde regle preſcrit à l'appellé qui eſt connu pour tel, de faire voir ce qu'il a de plus beau, commençant par jouer les matadors s'il en a, enſuite les rois. En jouant les matadors, il tire les triomphes des mains adverſes, & aſſure ſon jeu & celui de l'hombre. Il eſt cependant un cas où l'appellé retire plus d'avantage en jouant une petite triomphe avant ſes matadors. Voyez *l'explication de la regle XII.*

N'ayant joué qu'un matador inférieur ou autre carte haute, ſi la levée paſſe à l'appellé, il a lieu de

* Explication de la troiſieme regle par le choix d'un roi.

croire que les triomphes ſupérieures ſont dans les mains de ſon ami, & de ſe comporter en conſéquence de la *ſixieme regle.*

L'appellé doit jouer les rois qu'il a avant ſes fauſſes, parce que ſi l'un des adverſaires entabloit une fauſſe de la couleur d'un de ſes rois, l'hombre ne manqueroit point de ſe conformer à la huitieme regle, c'eſt-à-dire, de couper s'il avoit renoncé à la couleur jouée ; ne ſçachant ſi le Roi eſt dans la main de ſon ami, ou dans celle de l'adverſaire que je ſuppoſe tous les deux reſter à jouer après lui.

III. Après les hautes triomphes & les rois, ou n'ayant ni l'un ni l'autre, l'appellé doit jouer une fauſſe s'il l'a ſeule d'une couleur, parce que l'hombre ſe comportera en conſéquence de la *regle quatorzieme.*

IV. L'appellé fait connoître qu'il n'a ni hautes triomphes, ni rois, ni fauſſes ſeules, lorſqu'il *joue à la regle du demandant*, c'eſt-à-dire, une fauſſe de la couleur du Roi appellé : c'eſt ſa derniere reſſource.

Il doit jouer de l'eſpece du roi appellé préférablement à toute autre couleur, parce que le demandant, en choiſiſſant un roi plutôt qu'un autre, eſt cenſé avoir ſuivi la premiere ou la ſeconde regle qui lui ſont preſcrites : L'appellé en jouant de cette couleur la carte qui ſe trouve roi, s'il l'a, ou bien une fauſſe, lui procure l'avantage dont il eſt fait mention dans l'explication de la quatorzieme regle.

V. Quand l'appellé, immédiatement après ſon roi, joue une fauſſe de la même eſpece, l'hombre alors ne doit pas beaucoup compter ſur lui, mais il doit ménager ſon jeu, étant certain que les matadors & les rois qui ne ſont pas dans ſa main, ſont dans celle de ſes adverſaires, puiſque ſon ami lui donne à connoître qu'il n'en a point.

Pour ménager ſon jeu, l'hombre doit jouer ſes rois, afin de ne pas donner le temps à ſes adver-

ſaires de s'y faire des renonces pour les couper enſuite.

Après ces rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fauſſes; il eſt une occaſion où il doit commencer par ſes fauſſes, avant de jouer ſes rois. Voyez *l'explication de la vingt-treiſieme regle.*

VI. L'appellé ayant joué une haute triomphe, ſuppoſons baſte, doit conclure ſi cette levée lui paſſe, que les triomphes ſupérieures ſont dans le jeu de ſon ami; car les adverſaires n'auroient pas eu la complaiſance de lâcher cette main. Il doit alors continuer de jouer atout; tant que les levées lui paſſeront.

Lorſqu'en cheville une perſonne fait une levée avec une carte, dans la couleur de laquelle il y en a encore de ſupérieures ſur le jeu; on peut regarder comme certain que ces cartes ſupérieures ſont ou dans le jeu de celui qui emporte la levée, ou dans la main de ſon ami qui ſans doute n'a pas voulu prendre.

C'eſt fondé ſur cette raiſon que j'ai dit dans l'exemple de la premiere regle, que l'hombre ayant joué une fauſſe de la couleur du roi appellé, peut conclure que celui qui fait cette levée, en cheville avec le valet ou autres moindres, a certainement toutes les cartes en cette couleur, continue juſqu'au roi: car il n'auroit pas mis le valet, mais le roi, s'il eût eu lieu de craindre la dame dans le jeu de celui ou de ceux qui reſtoient à jouer après lui.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connoître ſon roi, il faut croire qu'il a appellé en renonce. Celui qui connoît être ſon ami; doit faire ſon poſſible pour emporter cette levée; pour cet effet, il doit mettre ce qu'il a de plus fort en atouts.

Si la levée ne lui reſte pas, & qu'il ne puiſſe par

conséquent jouer le roi pour se faire connoître ; il est cependant reconnu pour ami de l'hombre, parce que s'il eût été adversaire, il n'auroit mis que ses moindres triomphes ainsi que l'ordonne cette même regle.

En concluant par l'exécution de cette regle, que tel ou tel est appellé, on se trompe toujours lorsque l'appellé & un des défendans ont été forcés d'y contrevenir. Par exemple, je suppose qu'un des défendans n'ait pour toutes triomphes qu'une haute au dessous cependant des matadors, il ne peut mettre de petits atouts, puisqu'il n'en a point : il n'a pas aussi le droit de renoncer, il est donc obligé de mettre le haut atout. Celui qui est appellé, doit prendre au dessus : s'il ne le peut pas, son jeu est de ne mettre qu'une basse triomphe. Dans ce cas, l'hombre conclura faussement que celui qui a mis la haute triomphe est son ami ; & à tort regardera comme adversaire celui qui n'en a mis qu'une basse.

Ce moyen de connoître son ami, est donc bien plus incertain pour l'hombre, que celui qu'il auroit en appellant un roi, à la couleur duquel il n'auroit point été en renonce.

Quand le demandant commence par jouer un petit atout sans que son ami soit connu, ses adversaires sont dans le cas de se piller mutuellement. Si l'un d'eux met le roi, le jeu de l'autre sera de le prendre, s'il le peut, étant dans le cas de la *huitieme regle*. C'est pour éviter cet inconvénient que cette regle ordonne à ceux qui ne sont point appellés, de ne mettre que de basses triomphes, ou de faire la levée avec spadille.

Celui qui se voit appellé, doit jouer sa plus haute triomphe, afin de faire la main, ou du moins que les adversaires ne la fassent qu'à bon compte. Les défendans voyant une haute triomphe mise sur la petite de l'hombre, doivent prendre au dessus s'ils le peuvent, & regarder comme ami de l'hombre

déclaré celui qui a joué cette haute triomphe, quoique cela ne soit pas toujours certain, ainsi que nous venons de le faire voir.

Quand l'appellé a joué baste ou ponte, & que la levée lui passe, il est dans le cas d'exécuter la sixieme regle ; mais auparavant il doit jouer son roi, afin d'ôter à l'hombre tout sujet de défiance.

VIII. Tant que l'ami n'est point connu, & que l'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte supérieure, il ne faut point lâcher de levées, crainte de favoriser un adversaire.

Cette regle confirme que l'on ne doit jamais mettre de hautes triomphes, lorsque l'on peut soupçonner que l'ami duquel on n'est point encore connu, reste à jouer: elle ordonne à cet ami de prendre au dessus, & si le premier jouoit ses plus hautes, il en résulteroit de là que les deux amis se tireroient leurs plus belles triomphes, ce qu'ils doivent éviter.

Ceux qui se voient appellés, n'ont pas moins tort de jouer manille ou baste avant le roi, parce que l'hombre qui ne les connoît pas, doit agir conformément à cette regle. S'il lâchoit, les défendans, dans l'espérance que l'hombre les prendroit pour amis, joueroient de temps en temps ces matadors, trouvant par-là le moyen de s'en assurer la levée.

IX. Lorsque l'ami est en cheville, il ne faut point masquer son jeu ; ainsi l'on auroit tort de jouer un valet dont on auroit la séquence, parce que celui avec lequel on est, se trouvant y avoir renonce, auroit raison de couper, ayant lieu de croire les cartes supérieures dans les mains de ses adversaires. C'est une triomphe qu'on lui fait perdre, puisque cette levée sans cela seroit venue au même parti : cette faute ne vient que parce que le premier a masqué son jeu, & qu'il n'a pas com-

mencé par jouer le roi : outre que ſon ami n'auroit pas perdu ſa petite triomphe, il auroit encore eu l'avantage de ſe préparer des renonces en ſe défauſſant.

Ce que je viens de dire du valet doit s'entendre de toutes autres cartes que l'on auroit continues juſqu'à celle qui ſe trouve roi.

X. Si l'hombre ſe trouve dernier, l'appellé, après s'être fait connoître, doit auſſi-tot jouer atout, n'eût-il qu'une triomphe ; il tire par-là celles des défendans qui, pour forcer l'hombre, doivent mettre leurs plus hautes. S'ils n'en mettoient que de médiocres, il en coûteroit moins pour faire la levée au deſſus d'eux, & les matadors reſteroient pour faire tomber les hautes qu'ils auroient cru épagner.

L'hombre toujours ſuppoſé dernier, l'appellé doit jouer les matadors qu'il peut avoir avant les petites triomphes, parce qu'en jouant ſes matadors, il remplit la ſeconde regle. S'il ne jouoit qu'un petit atout, il donneroit à croire à l'hombre qu'il n'a point de matadors, puiſqu'il ne les lui a pas fait voir ; erreur qui feroit préjudiciable au parti, en ce que ſi l'hombre avoit peu de jeu, pour le ménager trop, il ſe mettroit en danger de le perdre ; & s'il avoit jeu de vole, il ne la tenteroit point, croyant les matadors dans des mains adverſes. Si ſon ami les eût joués, la vole auroit été aſſurée, parce qu'après les matadors, cet ami n'auroit point manqué de rejouer un petit atout, ce qui auroit entiérement affoibli les adverſaires.

Si l'appellé n'a point de matadors, il doit jouer une petite triomphe préférablement à une médiocre, parce qu'il ne lui eſt pas fort important de faire connoître celle-ci. D'ailleurs le petit atout forcera également les adverſaires, & le médiocre lui pourra ſervir dans quelque occaſion où le petit lui auroit été inutile.

XII. La même circonſtance ſubſiſtant toujours, c'eſt-à-dire, l'hombre étant dernier, eu égard à celui qui eſt appellé, celui-ci ne doit jamais héſiter à jouer de petites triomphes, même avant ſon roi. Cette façon le fait aſſez connoître, un autre qu'un ami, ſe donnant bien de garde de ſe comporter ainſi. Si-tôt que le demandant entre en jeu, il ne manque pas à jouer de la couleur dont il a appellé le roi. Celui qui a ce roi fait la levée ſelon les apparences, & peut encore jouer une ou deux fois atout, principalement s'il a lieu de croire les ſupérieures dans le jeu de l'hombre. Il épuiſe par ce moyen les défendans des triomphes qui auroient pu leur ſervir à couper. L'appellé doit néanmoins ménager ſes atouts, de façon qu'il en garde quelqu'un pour couper, ſur-tout s'il a des renonces, ou qu'il ſoit prêt à ſe défauſſer en quelque couleur.

XII. Lorſque l'hombre eſt en cheville par rapport à ſon ami, celui-ci après s'être fait connoître doit jouer un petit atout plutôt que ſes matadors. Comme c'eſt le ſeul cas où il doive jouer ainſi, l'hombre en conclut certainement qu'il a un matador : en conſéquence, celui-ci met ſur le petit atout ce qu'il a de plus haut, afin de faire la levée, & d'abord qu'il eſt entré en jeu, il joue un autre petit atout, par ce moyen les demandans paſſent leurs adverſaires en revue, & leur tirent les meilleures triomphes.

Cette façon de jouer eſt d'autant plus avantageuſe que les matadors de celui qui eſt appellé ſont plus forts.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, ſe fait connoître pour tel, quand même le roi n'auroit pas paru, en jouant toute autre couleur que celle de ce roi. Son jeu eſt de jouer une fauſſe s'il l'a ſeule. S'il n'en a point, ou après l'avoir jouée, il doit jouer le roi dont il a la da-

me, ou la couleur dont il a le moins de fausses ; nous verrons dans la regle suivante quel avantage il retire de celle-ci.

Quelquefois le premier des défendans qui entre en jeu, doit jouer un petit atout, par exemple, lorsque le roi n'est point encore connu, & que l'hombre se trouve immediatement à sa droite. Celui-ci, ne connoissant point son ami, & encore moins qu'elles sont ses forces, prend avec ce qu'il a de plus haut pour l'ordinaire. Cependant je lui conseillerois plutôt de mettre sa moindre triomphe, & de laisser aller cette levée, laquelle pourroit être faite par son ami.

XIV. Lorsqu'un des Joueurs en premier a joué une fausse, celui qui le reconnoît pour ami, doit, si-tôt qu'il entre au jeu, jouer de cette même couleur, ayant lieu de croire que son ami ne l'a point entablé sans de bonnes raisons. Ainsi dans la regle précédente, le premier des défendans joue une fausse, parce qu'il l'a seule, son ami fait donc son avantage en rejouant de cette couleur, puisqu'il lui procure le moyen de se défausser ou de couper.

Si l'un des Joueurs a joué un roi, son ami doit également jouer de la couleur de ce roi. En un mot, cette regle exige toujours que l'on donne à son ami ce qu'il demande, & *la couleur qu'il demande*, est celle qu'il entable ou dont il appelle le roi.

OBSERVATION.

Celui qui est appellé, peut abuser des deux regles précédentes, en jouant avant son roi une fausse qu'il a seule. Chacun des défendans en particulier le regardera comme ami par cette façon de jouer ; & l'un ou l'autre faisant la levée, ne manquera pas de rejouer de la couleur de cette

fausse en suivant la regle treizieme. Mais celui-là sera bien étonné s'il voit lâcher cette levée à l'hombre, ou si on la coupe pour jouer le roi appellé : il reconnoît alors, mais trop tard le piege qui lui a été tendu.

Il est manifeste que cette ruse est quelquefois profitable à celui qui est appellé ; mais je conseille de ne la mettre en usage que très-rarement. Outre qu'elle est contre toutes les regles du jeu, d'avantageuse qu'elle seroit une fois, elle deviendroit dix fois pernicieuse : tant que le roi seroit inconnu, on ne donneroit jamais de la couleur demandée par une personne que l'on sçauroit être dans la coutume d'user de ce détour. On craindroit toujours le piege, il en est de toutes les regles du Médiateur de même que de celle-ci, on ne gagne jamais à s'en écarter.

XV. Lorsqu'une couleur a été jouée deux fois, on ne la doit point jouer une troisieme, si celui du parti duquel on est, se trouve en cheville, parce qu'on le mettroit dans le cas d'être sur-coupé.

On doit observer cette regle d'autant plus exactement, que l'on aura plus lieu de soupçonner que l'adversaire qui se trouve au dessus de l'ami, renonce à cette couleur.

XVI. Par exemple, la seizieme regle ordonne de n'obéir à quelque couleur que ce soit qu'avec les plus basses cartes, afin de garder les plus hautes qui pourront devenir Rois. Si l'on a remarqué que celui qui est au dessus de l'ami a lâché ses hautes, on peut regarder comme certain qu'il a renoncé à cette couleur, dans ce cas il faut exécuter plus scrupuleusement la quinzieme regle. A moins que les cartes que l'on auroit de la couleur déja jouée plusieurs fois ne fussent Rois : pour lors on en pourroit jouer même pour la quatrieme ou cinquieme fois, parce qu'alors l'ami est libre de couper ou de se défausser.

XVII. Lorsque l'ami se trouve dernier, la façon de se comporter à son égard est tout-à-fait différente; car plus une couleur est jouée, plus on y doit insister, sur-tout si l'on sçait qu'il y a renonce. Il voit avant que de jouer ce que font les adversaires; s'ils coupent, il les sur-coupera : s'il ne le peut pas, ou qu'ils aient lâché la levée à son ami, il lâche également & se défausse en suivant la regle dix-neuvieme.

XVIII. Le devoir de ceux qui se trouvent en cheville, lorsqu'on insiste pour la troisieme ou quatrieme fois à jouer d'une même couleur, est de couper avec leurs plus hautes triomphes, afin de mettre celui qui les voit venir hors d'état de sur-couper.

S'ils n'ont point de hautes triomphes, ils doivent compter les cartes qui sont déja tombées en la couleur que l'on joue. S'il ne reste plus que celle qui est sur le jeu, je leur conseille de lâcher; ils retireront plus d'avantage à se défausser, qu'à couper d'une petite ou d'une médiocre triomphe, qui selon les aparences, ne leur procureroit pas la levée. S'il restoit encore plusieurs cartes de la même couleur que celle à laquelle on insiste, ils doivent alors couper avec un petit atout seulement, pour ôter la main à celui qui les persécute, lequel ne manqueroit point, si on lui lâchoit, d'agir en conséquence de la dix-septieme regle, c'est-à-dire, de donner toujours de cette même couleur.

XIX. La couleur dont on doit se défausser en premier lieu, est celle dont on a le moins de cartes, parce qu'on est plutôt parvenu à la renonce qni est le but où tend une personne qui se défausse. S'il étoit indifférent par le nombre égal que l'on auroit de cartes en plusieurs couleurs de se défausser de celle-ci ou de celle-là, il le faudroit faire préférablement de celle où coupant les adver-

saires

faires, afin de pouvoir les furcouper, ou bien de celle dont on leur prévoit les rois, pour avoir ensuite le plaifir de les couper.

XX. Lorfque l'on a commencé à fe défauffer de quelque couleur, il ne faut point fe défauffer d'une autre, que l'on n'ait renoncé à la premiere. Il eft évident qu'en fe défauffant de deux couleurs à la fois, on feroit le double de tems à parvenir à une feule renonce.

XXI. Lorfqu'on a remarqué qu'un Joueur fe défauffe de quelque couleur, il faut conclure qu'il le fait en conféquence de la régle précédente. C'eft pourquoi celui qui eft de fon parti, ne doit pas manquer fi-tôt qu'il entre en jeu de jouer de cette couleur, peut-être le trouvera-t-il déja parvenu à renonce; du moins il lui facilitera le moyen d'y parvenir.

Si l'ami s'étoit défauffé de deux couleurs, ce ne feroit point un embarras pour celui qui auroit à jouer. La regle précédente a dû l'inftruire de ce qu'il a à faire : il eft évident, puifque fon ami s'en eft allé d'une feconde couleur, qu'il a renoncé à la premiere; il ne doit donc point héfiter à jouer celle-ci préférablement à celle dont l'ami fe défait encore, parce qu'il n'eft pas affuré qu'il foit parvenu à renoncer en cette derniere couleur.

XXII. Les mêmes raifons qui nous engagent à donner à notre ami ce qu'il demande, nous prefcrivent un devoir tout oppofé à l'égard de nos adverfaires: nous avons vu qu'il étoit avantageux de jouer dans les renonces de notre ami, & de la couleur dont il s'en va; il eft donc évident qu'il faut bien prendre garde à la couleur où l'adverfaire tend à fe faire des renonces, & encore plus à celle qu'il s'eft déja procurée, afin de fe difpenfer d'en jouer autant qu'il eft poffible.

Un cas cependant peut permettre d'agir contre cette regle; & même la dix-feptieme ordonne de

le faire ; sçavoir, lorsqu'on est assuré que celui dont on a les intérêts à ménager, a également renoncé à cette couleur, & qu'il se trouve en place de passer les adversaires en revue.

XXIII. Lorsque l'on a deux cartes entre lesquelles on craint un roi, il est avantageux d'attendre, & de voir venir à cette couleur. Si j'ai, par exemple, le roi & le valet de cœur, je dois, autant que je puis, me dispenser d'attaquer à cette couleur, afin de me procurer le valet roi. Cette espérance fait que je ne suis pas blâmable de m'écarter de la seconde regle, sur-tout si j'ai lieu de pratiquer la troisieme. Si je jouois mon roi, celui qui auroit la dame la garderoit, & obéiroit avec une petite carte de la couleur demandée. La dame par conséquent lui resteroit supérieure à mon valet. Si j'attends au contraire à voir venir en cette couleur, celui qui a la dame peut se trouver au dessous de moi, il la mettra pour me forcer; la prenant du roi, le valet que j'ai devient la carte supérieure de sa couleur. Il faut rapporter cet exemple à toutes les circonstances qui y peuvent avoir rapport.

Spadille & baste prescrivent le même devoir : il faut se laisser attaquer en triomphe, parce que celui qui a manille, la met afin de *forcer*, & baste alors est le maître du jeu. Cette attention confirme la raison que l'on a eue d'établir les regles X & XI. Il est évident que l'on doit également attendre à voir venir à la couleur dont on a la dame gardée, parce que sur le roi joué, on obéira avec la garde de la dame, & celle-ci se trouvera maitresse de sa couleur.

Si l'ami se trouvoit dernier, & que l'on n'eût rien de mieux, on devroit jouer la garde de sa dame, parce que les adversaires se trouvant en cheville, quand même ils auroient le roi & le valet, mettroient le premier, crainte de trouver la dame dans les mains de celui qui reste à jouer

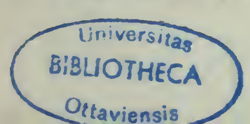
après eux. Si les adversaires avoient cependant quelque lieu de soupçonner cette façon de jouer; ou s'ils n'avoient que cette ressource pour faire perdre, leur jeu seroit de *coster*, c'est-à-dire, qu'ayant le roi & le valet, ils ne devroient mettre que ce dernier; il est quelquefois utile de coster comme on vient de le voir; mais très-souvent on trouve la dame dans les mains de celui qui est encore à jouer, & alors on ne fait ni le valet, ni le roi, parce qu'il est souvent coupé, lorsque l'on joue de sa couleur pour la seconde fois.

Comme on risque toujours en costant, je conseille de ne mettre en usage cette façon de jouer que lorsqu'il s'agit de remettre un jeu désespéré.

Celui qui a manille gardée d'une seule triomphe, se trouve dans le même cas de celui qui a la dame gardée: mais il doit connoitre ce qu'il a à faire, puisque nous lui avons prescrit des devoirs particuliers suivant les différentes circonstances: nous ajouterons seulement ici que si manille se trouvoit gardée entre les mains d'un des défendans qui seroit en cheville, celui-là devroit bien se donner de garde de couper, crainte qu'étant surcoupé, le Joueur n'allât tirer spadille, & faire tomber la manille qui se trouveroit dégardée.

Lorsque l'on a manille ou baste seul, il faut couper avec ce matador si l'occasion s'en présente, parce qu'on doit craindre de le voir forcé par spadille, & alors on auroit perdu l'occasion de faire une levée, ou du moins de forcer pour favoriser le jeu de son ami.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que le rang de jouer soit venu: un peu d'attention en va faire voir la conséquence. Je suppose que l'on ait déja joué d'une couleur, & que l'on en rejoue pour la seconde ou troisieme fois, je renonce à cette couleur, mais je ne sçais si je dois couper d'une haute ou d'une basse triomphe. Si



je croyois que celui qui eſt après moi eût de la couleur jouée, je ne mettrois qu'un bas atout. Dans ce doute, je lui vois une carte en main, ou à demi-tirée de ſon jeu. Mon doute eſt auſſi-tôt levé, & je conclus qu'il a de la couleur demandée. S'il n'en avoit pas eu, il auroit attendu que j'euſſe joué pour ſçavoir ce qu'il auroit à faire, & par conſéquent il n'auroit pas été dans le cas de préparer une carte.

Article Second.

Explication des Regles établies pour l'appel du Roi en demande.

Ayant fait connoître quelle doit être la conduite de chacun des Joueurs, lorſque le moyen de la demande eſt employé, on va comprendre facilement quelle eſt l'utilité des regles établies pour choiſir un roi préférablement à un autre.

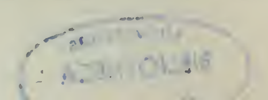
* La premiere & la ſeconde regle ordonnent d'appeller le roi de la couleur avec laquelle on eſt en regle, ou du moins de la couleur dont on a le moins de cartes, parce qu'il eſt plus facile de s'y faire des renonces, & que celui qui eſt appellé, jouera certainement de cette couleur, ſelon ce qu'il lui eſt enjoint par les regles quatrieme & quatorzieme.

En expliquant la premiere regle de l'article précédent, je n'ai pu me diſpenſer d'anticiper ſur celui-ci l'explication de cette troiſieme regle : on peut la conſulter pag. 99.

§ Dans la combinaiſon du jeu, nous regardons les rois comme autant de levées ; mais s'ils ſont coupés, notre compte ne ſe trouve plus pour l'or-

* Premiere & ſeconde.

§ Quatrieme en demande & en Médiateur



dinaire : il eſt de notre intérêt de l'éviter, c'eſt ce que nous faiſons en appellant un roi de couleur rouge, parce qu'il faut moins de temps aux adverſaires pour ſe faire des renonces en noir, y ayant une fauſſe moins qu'en rouge ; par conſéquent les choſes étant égales d'ailleurs, l'hombre doit appeller le roi de la couleur rouge préférablement à celui de couleur noire ; ayant moins lieu de craindre qu'on le coupe.

V. La cinquieme regle nous preſcrit d'appeller le roi de couleur noire, ſi nous en avons la dame, & que nous n'ayons en rouge que le valet ou autre carte inférieure, quand même nous ſerions dans le cas de la regle précédente ; c'eſt-à-dire, ayant égal nombre de fauſſes en l'une & l'autre couleur.

En ſuivant la quatrieme regle, nous trouvons moins d'avantages que dans l'exécution de celle-ci. Si nous avons la dame ſeule, & que nous la jouïons, notre ami peut, s'il le juge à propos, nous lâcher cette main, le roi lui reſte alors, qui nous en fait eſpérer une autre. Si nous avons la dame gardée d'une ou de pluſieurs autres cartes, & que nous jouïons une des baſſes, l'appellé prend du roi, & notre dame reſte maîtreſſe de cette couleur. L'avantage que nous procurent deux rois, doit faire oublier tant en demande qu'en médiateur ; c'eſt ce que nous avons dit dans la *quatrieme regle*.

VI. On ne peut appeller le roi de la couleur en laquelle on joue, parce que ce roi procureroit non-ſeulement avantage comme roi, mais encore comme triomphe.

VII. Lés quatre premiers moyens de faire valoir le jeu, permettent à celui qui en uſe d'emprunter du ſecours : ce ſecours dépend de tel roi qu'il veut nommer. S'il a les quatre rois, il en peut appeller un, mais perſonne ne le ſecourra, puiſque le roi appellé eſt dans ſon jeu. Il trouvera dans cha-

cun des trois autres Joueurs autant d'adversaires, & sera obligé de faire seul six levées, soit qu'il ait appellé le roi en demande, ou qu'il l'ait appellé comme médiateur. Puisqu'il se juge en état de vaincre seul trois adversaires, il est évident qu'il auroit beaucoup plus d'avantage à jouer sans prendre, ce moyen supérieur n'exigeant pas davantage de lui, & produisant une rétribution plus considérable.

On peut dire que la permission accordée par cette regle, est plutôt une punition qu'un avantage, en ce qu'elle n'a que très-rarement lieu de bonne volonté, mais que la distraction a fait quelquefois apeller un roi que l'on a dans son jeu, croyant en apeller ou en avoir un autre. Comme on a eu le pouvoir d'en agir ainsi avec réflexion, on ne peut plus se dédire.

VIII. Celui qui demande un des quatre premiers moyens ayant les quatre rois dans son jeu, ne pourroit point profiter du secours que ces moyens accordent, puisqu'il seroit obligé de faire seul autant de levées qu'en jouant sans prendre. Il en pourroit au contraire profiter s'il eût un roi de moins. Mais comme il n'est pas juste que pour avoir trop beau jeu, il soit privé d'un plaisir qu'il auroit pu se procurer avec un moindre, on lui a accordé la permission d'appeller une dame.

OBSERVATION.

Si avec trois rois on avoit cinq levées à espérer, en établissant pour triomphe la couleur dont on n'a pas le roi; on ne peut appeller celui-ci, ni appeller de dame, parce qu'il faut, en suivant la méthode observée jusqu'ici, avoir pour cet effet les quatre rois. On est donc forcé de passer avec si beau jeu, puisque tout secours est interdit. Nous avons vu cet inconvénient mitigé

lorsqu'il ne manque aucun roi ; je crois qu'il seroit également juste de le mitiger dans cette circonstance, qui est la seule où le joueur soit privé des quatre premiers moyens. La liberté d'appeller une dame peut, je crois, être accordée. Cette liberté regarde également tous les joueurs, & augmente la facilité que chacun doit avoir de mettre à profit tout jeu jouable. Je fais cette observation, parce que je trouve l'égalité du jeu blessée dans l'ancien usage.

CHAPITRE SECOND.

Quelle doit être la conduite de ceux qui entreprennent la Vole.

NOus avons dit que la vole étoit entreprise dès la premiere carte que l'on jouoit après avoir fait six mains, sans que les adversaires en aient fait une.

I. Si c'est l'appellé qui a fait la cinquieme main, c'est à lui de jouer pour la sixieme, & alors il doit mettre l'hombre en état de faire cette levée, à moins que son jeu ne lui fasse espérer certainement la vole.

II. Si l'hombre ne se trouve pas jeu de vole, il doit prendre cette sixieme levée & abattre.

III. Si au contraire l'hombre espere la vole, il doit lâcher cette sixieme main à l'appellé. Celui-ci, d'abord que le demandant lui a lâché la sixieme main, doit sans hésiter entreprendre la vole, quelque peu de jeu qui lui reste. Si elle ne réussit pas, c'est alors de la faute de l'hombre qui devoit observer la *seconde regle.*

IV. Lorsque l'on est dans le dessein d'entreprendre la vole, il faut tirer les triomphes qui pourroient être restées aux adversaires, & qui leur serviroient à couper.

V. Les défendans qui craignent la vole, doivent se défausser avec plus d'exactitude que dans toute autre occasion, de la couleur où renoncent les joueurs. Ils ne doivent pas hésiter à s'en aller des rois qu'ils ont en cette couleur, afin de conserver les dames secondes, & les valets troisiemes de l'espece dont on n'a point encore joué, & à laquelle ils ont lieu de croire que les joueurs veulent se faire des rois.

VI. Il est trois cas qui excluent les joueurs du droit de vole.

1°. Lorsque la sixieme levée faite, le roi appellé n'a pas été joué.

2°. Lorsque l'on joue comme forcés par spadille.

3°. Si l'un des joueurs a dit la moindre chose qui puisse intéresser le jeu.

Voyons pourquoi ces trois cas excluent les joueurs du droit de vole.

Lorsque l'appellé se fait connoître sans jouer le roi. S'il a, par exemple, la séquence, & qu'il prenne avec le valet, il a l'avantage de donner à entendre à son ami qu'il a encore la dame & le roi de cette couleur. S'il eût pris du roi, l'hombre ignoreroit que la dame & le valet sont dans sa main : or, une seule carte connue roi dans la main de l'ami est suffisante pour faire gagner à l'hombre une vole qu'il n'auroit point tentée sans cette connoissance.

La seconde & la meilleure raison qui exclut du droit de vole quand le roi n'a point paru, est que l'hombre pourroit refuser de payer la vole s'il la perdoit, disant que pour abattre & montrer son jeu, il n'étoit pas assez certain que celui qui avoit fait des levées fût son ami, puisqu'ayant été en occasion de jouer le roi, il ne l'a point joué ainsi qu'il le devoit faire. La tranquillité & l'égalité du jeu exigeoient pour couper court à toute con-

testation, que l'on ôtât le droit de vole à ceux qui refuseroient de le payer s'ils perdoient, & qui pourroient quelquefois n'avoir pas reconnu pour ami celui qui a fait des levées.

II. Spadille forcé est exclus du droit de vole; pour compenser, par cette privation, l'avantage qu'il a de n'être point condamné seul aux frais de la bête.

La seconde raison est la certitude dans laquelle seroit l'appellé, que cette importante carte est dans le jeu de l'hombre, si elle n'étoit point encore jouée lorsqu'il voudroit entreprendre la vole.

III. Si l'hombre & l'appellé disent la moindre chose qui puisse intéresser le jeu, les défendans sont dans le droit-d'abattre, & de ne point leur permettre d'entreprendre la vole. Si cette régle étoit ponctuellement observée, comme la beauté & la régularité du jeu l'exigent, il y a bien des joueurs qui se trouveroient toujours dans le cas de l'exclusion.

Entrons dans le détail de cette régle, & examinons ce que les joueurs peuvent dire capable d'intéresser le jeu.

1°. Si un des joueurs, dès le commencement ou dans le cours d'un coup, menace les appellés de la vole.

2°. Si un des joueurs avertit son ami que telle ou telle carte est roi, il n'en faut pas davantage pour l'engager à couper, ou pour l'en empêcher, selon la circonstance.

3°. Si on avertit son ami que telle couleur a déja été coupée.

4°. Si lorsque l'ami doit jouer, on étale les levées faites sans qu'il l'ait requis. On le fait moins alors pour s'éclaircir de quelque doute, que pour lui donner lieu de faire des remarques que l'on croit avantageuses.

5°. Si l'on reprend l'ami qui se trompe en

comptant les triomphes ou autres couleurs jouées.

6°. Si l'on se sert de plusieurs mots propres à encourager un joueur & à le tirer de son incertitude, le ton dont ces mots sont prononcés, fait beaucoup plus que les mots eux-mêmes, & un ami qui en comprend facilement la signification, n'hésite point à agir conséquemment.

On ne peut pas empêcher celui du parti duquel on est d'entreprendre la vole ; si on le faisoit par voies illégitimes, on seroit condamné à payer la bête, quand même on ne feroit qu'avertir celui qui est à jouer, que l'on a déja six levées de faites : c'est à lui de prendre garde à son jeu.

La crainte de la bête & de l'exclusion du droit de vole lie la langue à quelques-uns, mais la plupart de ceux qui ne sont retenus que par des vues si basses, ont recours à d'autres stratagêmes : ils ont les yeux, les genoux, les épaules libres, ils ne manquent pas d'en faire usage : ils s'en font une telle habitude, qu'ils en accommodent au mieux les mouvemens avec ce qu'ils veulent exprimer ; on peut même dire que leur silence est expressif. Ces joueurs frauduleux n'ont d'autre punition que le souverain mépris de ceux-mêmes qui tirent parti de leur mauvaise foi. Ils ne sont point exclus du droit de vole, ni condamnés à la bête, parce que ce seroit une source de dispute trop fréquente.

En cas de vole, ainsi que dans toute autre circonstance, le médiateur exige sur le coup present un silence scrupuleux, tant des joueurs que des spectateurs qui ne doivent pas donner le moindre conseil, sans y être engagés du consentement unanime des joueurs. L'attention nécessaire sur les coups de l'ami ou des adversaires deviendroit inutile, & l'on n'auroit besoin ni de son esprit, ni de son jugement, pour en tirer des conséquences justes, s'ils nous disoient ce que nous

avons à jouer, & ce qu'il faut ne jouer pas. Un ſeul mot qu'ils lâcheroient ſur le coup ſuffit pour cela.

En ſuppoſant le ſilence ſur les coups exactement obſervé, un défaut de mémoire ou d'attention pourroit à chaque inſtant faire faire des fautes conſidérables aux joueurs ; mais pour obvier à cet inconvénient, le jeu accorde à chacun des joueurs, dans le moment actuel où il doit jouer, la permiſſion de regarder dans toutes ſes levées, perſonne ne peut lui refuſer cet examen. Par-là on peut s'inſtruire de ce dont on ne ſe ſouvient pas. On doit refuſer de découvrir ſes levées à celui qui voudroit l'exiger, quand c'eſt le tour d'un autre de jouer : cet examen, qui ne lui eſt néceſſaire qu'à l'inſtant qu'il doit jouer lui-même, pourroit faire faire quelques remarques à un autre auxquelles il n'auroit point penſé ſans cela.

Comme on ne peut faire de régles particulieres pour les mauvais joueurs, les régles générales doivent toutes tendre à prévenir la mauvaiſe foi. C'eſt pourquoi ſi un joueur, à ſon rang, vouloit voir ce qui eſt paſſé, & qu'au lieu de tourner les levées, il tournât le jeu de quelqu'autre qu'il trouveroit délaiſſé ſur la table, ainſi que le ſont ordinairement les levées faites ; les deux doivent être condamnés chacun à la moitié de la bête. Celui qui a découvert le jeu y eſt condamné, pour prévenir la mauvaiſe foi d'un joueur qui feroit ravi de voir un jeu baiſſé pour en aller tourner les cartes, ſous prétexte d'avoir pris ce jeu pour une levée. Celui qui a laiſſé voir ſon jeu ſans l'en empêcher, doit partager la punition, à cauſe de ſa négligence, & pour obvier au piége que l'on pourroit tendre par réflexion à ceux qui examinent les levées.

Si un joueur, hors de ſon rang, tournoit un jeu au lieu des levées, il feroit alors la bête ſeul,

ſans que celui dont il auroit découvert le jeu y fût condamné.

CHAPITRE TROISIEME.

De la conduite des Joueurs en ſans-prendre, & en Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en ſans-prendre.

LA même régle fondamentale de notre conduite en demande, ſert ici, à l'exception ſeulement que l'hombre n'a point d'amis à favoriſer : tous les joueurs ſont contre lui, ſon but ne doit être que de leur ôter le moyen de lui nuire, & eux doivent faire ce qu'ils peuvent pour l'opprimer.

L'hombre parviendra à ſon deſſein en ſuivant cet avis.

I. Commencez par jouer une ou deux de vos plus hautes triomphes.

II. Si les trois adverſaires obéiſſent à atout, inſiſtez-y davantage.

III. Si de la premiere fois que vous avez joué atout, un ſeul vous en a fourni, diſpenſez-vous de continuer cette couleur.

IV. Faites toujours enſorte de reſter maitre du jeu pour tenir votre adverſaire en reſpect.

V. Si vous avez une dame gardée, ou deux autres cartes entre leſquelles vous ayez un roi à craindre, mettez vos adverſaires en jeu par toute autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

VI. Lorſque vous ne voulez plus jouer de

triomphes, jouez vos rois les uns après les autres.

VII. Vos véritables rois joués, il eſt quelquefois avantageux de revenir à la couleur où vous en auriez acquis d'accidentels.

VIII. Maſquez votre jeu autant qu'il ſera poſſible.

IX. Lorſque l'hombre prévoit par l'événement du jeu qu'il fera la bête remiſe, s'il a quelque reſſource à eſpérer, il doit la tenter au haſard même de perdre codille.

X. Si vous ne pouvez jouer de rois accidentels, continuez de jouer la couleur à laquelle vous avez plus lieu d'en eſpérer.

XI. Quand une couleur eſt jouée pour la ſeconde ou troiſieme fois, ſi vous ſoupçonnez des triomphes à ceux qui reſtent à jouer après vous, il faut lâcher ou couper avec ce que vous avez de plus haut.

XII. Ne tirez jamais votre carte au moment de la jouer.

En obſervant ces regles, celui qui a demandé à jouer ſeul pourra parvenir à ſes fins.

Preſcrivons maintenant des regles à ceux qui défendent le jeu par le moyen deſquels ils puiſſent s'oppoſer au deſſein de l'hombre.

I. Celui des défendans qui entre en jeu, doit jouer de la couleur dont il a le plus grand nombre de cartes, ſi l'hombre eſt en cheville.

II. Si l'hombre ſe trouve dernier, le défendant doit jouer de la couleur dont il a le moins de cartes.

III. Les défendans ayant égal nombre de cartes en rouge ou en noir, doivent jouer la couleur noire préférablement à la rouge, ſoit que l'hombre ſe trouve dernier, ſoit qu'il ſe trouve en cheville.

IV. Lorſqu'un des défendans a entablé une couleur, celui qui entre en jeu ne doit pas manquer à rejouer de la même.

V. Si celui qui eſt en jeu n'a pas de la couleur que ſon ami demande, il doit conſidérer la place qu'occupe l'hombre à ſon égard, afin de ſe comporter ſuivant la premiere ou la ſeconde regle.

VI. Celui des défendans qui entre en jeu, après deux couleurs différentes entablées par ſes amis, doit jouer celle qui a été demandée la premiere.

VII. Il ne faut point attaquer l'hombre par la couleur où l'on a lieu de croire qu'il ſe veut faire des rois.

VIII. Les défendans doivent ſe défauſſer de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

IX. Celui qui eſt immédiatement au deſſus de l'hombre, doit s'en aller des plus hautes cartes avant les baſſes, de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

X. Il faut toujours continuer de jouer de la couleur à laquelle l'hombre a lâché.

XI. Il faut remarquer ſi un des amis ſe défauſſe, ou renonce déja à quelque couleur, afin de faire ſuccéder cette couleur à celle que l'on joue pour lors.

XII. Il faut bien faire attention à quelle couleur l'hombre ſe tient en garde, afin d'en conſerver la dame gardée, ou le valet troiſieme.

XIII. Si un des défendans a une haute triomphe, qu'il prévoie être forcée à tomber, il doit s'en ſervir pour forcer l'hombre, ſi l'occaſion s'en préſente.

XIV. Les défendans ne doivent jamais maſquer leur jeu.

XV. Si l'hombre a joué un atout médiocre, celui qui a des cartes beaucoup ſupérieures, doit lâcher s'il peut ſe diſpenſer d'obéir.

XVI. Si l'hombre commence par jouer un petit atout, les défendans doivent tâcher de faire

paſſer la main à celui qui ſe trouve placé à ſa gauche.

XVII. Celui qui emporte la main ſur ce petit atout, ne doit pas héſiter à jouer un autre petit atout, l'hombre ſe trouvant en cheville.

XVIII. Si un des défendans ſe trouve avoir les triomphes ſupérieures à celles de l'hombre, ſans en avoir d'inférieures, il doit faire atout, enſuite jouer de la couleur où l'hombre renonce, afin de ne le pas mettre en jeu.

XIX. Quand l'hombre n'a plus de triomphes, les adverſaires doivent ſe défauſſer tout autrement que ne leur preſcrit la *regle huitieme*

EXPLICATION DES REGLES.

établies en faveur de l'Hombre.

I. LA regle générale ordonne à l'hombre d'ôter à ſes adverſaires le moyen de lui nuire. Pour cet effet, il doit jouer ce qu'il a de plus hautes triomphes, ſi-tôt qu'il entre en jeu, ſi ſes adverſaires en ont de ſupérieurs il ne fait pas la levée; mais il a l'avantage de faire tomber un atout de chacun des jeux de ſes adverſaires.

II. Si chacun des trois adverſaires a obéi au premier atout, l'hombre peut préſumer que les triomphes ſont partagées; & jouer un ſecond atout, même un troiſieme. Quand après cela les défendans auroient renonce à ſes rois, ils n'en ſeroient pas plus ſatisfaits, n'ayant plus de triomphes pour les couper, ni par conſéquent pour ſur-couper.

III. Les deux regles précédentes, font connoître ſenſiblement l'avantage que retire l'hombre en jouant ſouvent atout: cependant ſi de la premiere ou de la ſeconde fois il ne ſe trou-

ve qu'un des défendans à obéir, l'hombre dans ce cas doit conclure que les triomphes sont réunies en un seul jeu, & selon ses forces user de ménagement : il ne peut faire tomber ces atouts ainsi réunis, qu'il ne lui en coute autant & même plus qu'à ses adversaires, parce que celui de ses mêmes adversaires qui a dans son jeu les triomphes, le voit venir, & n'obéit aux plus hautes qu'il joue qu'avec ce qu'il a de moindre ; de façon que si l'hombre continuoit de jouer atout (IV.) le défendant se trouveroit bientôt maître du jeu, c'est-à-dire, avec les atouts supérieurs ; c'est ce que l'hombre doit particuliérement éviter, en se conservant la supériorité, il tient son adversaire en respect, & ne le met pas dans le cas d'exécuter le conseil qui lui est donné dans la *regle dix-huitieme.*

V. Après que l'hombre a joué plusieurs fois atout, s'il lui reste encore deux triomphes & autant à l'adversaire, il n'est pas besoin de dire qu'il doit faire tomber les deux qui restent à l'adversaire, si elles sont inférieures aux siennes : mais s'il n'en a qu'une supérieure & l'autre inférieure, il doit en agir autrement. Par exemple, je suppose la triomphe en pique ; qu'il en reste à l'hombre le valet & le cinq, & qu'un des adversaires ait encore le six & le trois. Voilà dans cette supposition deux cartes entre lesquelles l'homme a un un roi à craindre : s'il veut que ces deux cartes lui produisent chacune une levée, il faut qu'il joue d'une autre couleur ; afin qu'ayant mis ses adversaires en jeu, il les force de l'attaquer en triomphe ou en autre espece à laquelle (les choses disposées de la même façon) il auroit besoin de se faire deux rois. Si au contraire il attaque l'adversaire en cette couleur, celui-ci le voyant venir, ne mettra le six ou le trois qu'en conséquence du valet ou

du cinq qui aura joué l'hombre. Il eſt évident que l'hombre ne pourra faire ſes deux levées que je lui ai ſuppoſées néceſſaires, au lieu qu'en mettant le défendeur dans l'obligation de l'attaquer à cette couleur, ſes deux cartes ſe trouveront valables ; parce que ſi l'adverſaire l'attaque par le ſix, il prendra du valet, enſuite avec le cinq fera tomber le trois. S'il eſt attaqué par le trois, le cinq l'emportera, & le valet reſtera ſupérieur au ſix. L'avantage dans cette occaſion n'eſt que pour celui des deux de l'hombre, ou du défendant, qui obligent l'autre à l'attaquer à la couleur ſuppoſée.

Si l'hombre veut ſçavoir pourquoi il doit ſe laiſſer attaquer à la couleur dont il a la dame gardée, qu'il conſulte l'exemple de cette même regle qui fait la vingt-troiſieme du premier chapitre de cette Section, page 127.

VI. L'hombre ne voulant plus jouer atout, doit jouer ſes rois les uns après les autres, excepté celui dont il a le valet. La regle précédente ordonnant de ſe laiſſer attaquer à cette couleur.

VII. Nous lui conſeillons de jouer ſes rois immédiatement après ſes atouts, parce que les défendans ne ſe ſont point encore défauſſés, au lieu qu'ils en pourroient trouver l'occaſion, & ſe procurer le droit de les couper, ſi l'hombre attendoit plus à les jouer.

Les véritables rois joués, l'hombre, par cette même raiſon que nous venons de rapporter, doit jouer ceux que l'accident du jeu auroit pu lui procurer. S'il eût été obligé, par exemple, de jouer un roi dont il auroit eu le valet, & que ce roi eût fait tomber la dame : il doit jouer le valet qui eſt devenu roi, s'il ſçait que celui qui a lâché la dame n'a pas de triomphes ; car s'il ſoupçonnoit qu'il en eût encore, il doit jouer

tout autre couleur, persuadé que l'adversaire n'a lâché la dame que parce qu'il l'avoit seul, que conséquemment il aura renoncé à cette couleur, & coupera le valet. Si l'hombre est assuré que celui qui a lâché la dame n'a plus de triomphes, il doit jouer son valet, ayant lieu de croire qu'un Joueur, renonçant déja à cette couleur, les autres y obéiront, & que cette levée lui passera.

VIII. Si l'hombre avoit le roi & la dame, (ou deux autres cartes qui par l'événement du jeu se trouveroient avoir même valeur que celles-ci: par exemple, le valet & le sept en noir, le roi & la dame de cette espece n'étant plus sur jeu) il devoit jouer la dame auparavant le roi, s'il avoit lieu de soupçonner que ceux qui sont en cheville, renoncent à cette couleur. Il auroit l'avantage par-là de leur masquer son jeu, ils lâcheroient cette levée, croyant le roi dans le jeu de leur ami qui est dernier à jouer. Il est facile de voir que cette façon ne masque le jeu que pour le coup présent, & découvre pour les suivants une carte qui seroit restée inconnue sans cela.

Si l'hombre avoit la séquence, après avoir joué le roi, il pourroit craindre que l'on ne coupât la dame, ainsi il feroit très-bien de jouer le valet.

IX. Lorsque l'hombre trouve contre lui trop de forces, qu'il prévoit la bête assurée, si on joue une couleur dont il a le roi & le valet, il doit coster: c'est-à-dire, mettre le valet, pouvant croire la dame dans le jeu de celui qui a joué une petite de cette couleur. Si cela est ainsi, il fait une levée à laquelle il ne devoit pas s'attendre, qui remet son jeu, & le fait gagner. Il auroit perdu remise s'il eût joué le roi, parce qu'il n'auroit certainement pas fait son valet. Si ce coup ne réussit pas, c'est-à-dire, si la dame se trouve au

dessus de lui, la levée passera à son adversaire, & son roi qui n'auroit peut-être pas été coupé s'il l'eût mis de ce premier coup, pourra l'être lorsqu'il le mettra une autre fois. Il n'est donc avantageux de coster, ainsi que nous l'avons déja dit, que pour remettre un jeu déſeſpéré.

En hasardant de perdre codille, un jeu qui auroit certainement été perdu remise, non-seulement l'hombre ne risque pas beaucoup, mais il peut encore tirer de là un fort grand avantage, puisque si le hasard lui réussit, il g gne ce qu'il auroit certainement perdu, s'il n'eût rien hasardé.

Lorsque l'hombre a joué atout autant de fois qu'il l'a jugé necessaire, suivant les regles précédentes, lorsqu'il a joué ses rois & les dames dont il a eu les rois, il doit continuer la couleur qui est la plus abondante dans son jeu, parce que c'est celle où il a le plus lieu d'espérer faire des rois par évenement.

XI. L'explication de cette regle est absolument la même que celle de la dix-huitieme des regles pour la demande, page 96.

XII. Voyez l'explication de cette regle, page 99. *regle vingt-quatrieme pour la demande.*

EXPLIATION DES REGLES.

établies en faveur des Défendans.

POur s'opposer au dessein de l'hombre, nous avons conseillé aux défendans de suivre certaines regles; faisons-leur voir l'utilité de ces conseils.

I. Rien n'est plus avantageux pour les Joueurs que d'avoir des renonces, ainsi les défendans ne doivent avoir en vue que de s'en faire eux-mêmes ou d'en procurer à leurs amis. Celui d'en-

tr'eux qui eſt immédiatemeut à la gauche de l'hombre, ne retire pas grand avantage des renonces qu'il peut ſe faire, parce que l'hombre le voit venir; il doit avoir pour principale vue d'en procurer à ſes amis qui voient venir l'hombre; pour cet effet, il doit jouer de l'eſpece à laquelle ſon jeu lui fournit plus de cartes; plus il en a de cette eſpece, moins il s'en trouvera dans le jeu de ſes amis, plus facilement par conſéquent ils parviendront en renonce en cette couleur; peut-être même ſe trouvent-ils dès le commencement du jeu renonçant à cette eſpece.

II. Si au contraire celui des défendans qui eſt premier à jouer, ſe trouve immédiatement à la droite de l'hombre, alors il ne doit point penſer à procurer des renonces à ſes amis, que l'ombre verroit venir: la place qu'il occupe, rend les renonces qu'il ſe pourra faire à lui-même bien plus avantageuſes pour ſon parti, c'eſt pourquoi il doit jouer de la couleur dont il a le moins, pour s'abreger le chemin qui peut le conduire à ſon but.

Celui des défendans qui eſt placé vis-à-vis l'hombre, ne ſe trouve immédiatement ni au deſſus ni au deſſous de lui. Il a autant lieu d'obſerver la premiere que la ſeconde regle, ce n'eſt que l'accident du jeu qui peut lui rendre l'une plus avantageuſe que l'autre.

III. Il faut ſe rappeller ici que la couleur noire fournit une carte moins que la rouge, c'eſt pourquoi quelque place qu'occupe l'hombre, celui de ſes adverſaires qui a égal nombre de cartes en l'une & l'autre couleur doit jouer de l'eſpece de la couleur noire, parce que moins il y a de cartes d'une couleur, plus il eſt facile de s'y faire des renonces ou d'en procurer à ſes amis.

IV. Celui des défendans qui a entablé une couleur, exempte ſes amis qui entreront en jeu par une levée, d'uſer des regles que nous venons de

prescrire: Qu'ils aient beaucoup ou peu de cartes, de quelque espece que ce soit, ils doivent donner celle qui a été entablée par leur ami. Celui-ci n'a joué une espece plutôt qu'une autre, qu'en conséquense des trois premieres regles; on ne doit donc jamais manquer de lui donner ce qu'il a demandé.

V. Si l'on avoit renoncé à l'espece qui a éte entablée par l'ami, alors on doit faire, selon la place qu'on occupe, les mêmes attentions que les regles précédentes ont exigées de celui qui s'est trouvé premier à entabler, & cela pour les mêmes raisons.

VI. Celui des défendans qui dans cette circonstance entre en jeu le troisieme, ne doit donner de la couleur qu'a demandé le second, que lorsqu'il n'a plus de celle qui a été demandée par le premier, parce qu'il a lieu de raisonner ainsi. « Si » le second qui est entré en jeu eût eu de cette cou- » leur, il n'auroit point manqué d'en donner : » puisqu'il en a joué d'une autre, il faut donc cer- » tainement qu'il ait renoncé à la premiere ; ainsi » je suis sûr de lui procurer le moyen de couper » s'il le veut, ou de défausser s'il le juge plus à » à propos. »

VII. Lorsque l'on change de couleur, il faut plutôt jouer de celle où l'on sçait que l'hombre renonce, que d'une qui n'auroit point encore été jouée, parce que l'on doit craindre de lui faire des rois, en jouant de cette derniere espece.

Par exemple. Si celui qui est à jouer, a un roi sans en avoir la dame, il doit attendre qu'on l'attaque à cette couleur, crainte de rendre roi une dame gardée que pourroit avoir l'hombre. Il risque moins en lui donnant à couper; parce que tôt ou tard les triomphes serviroient à l'hombre; au lieu qu'en jouant ainsi, il s'exempte de lui procurer des rois, & par conséquent des levées,

VIII. Lorſque les défendans ont occaſion de ſe défauſſer, ils le doivent faire de la couleur dont ils ont le moins de cartes, & de celle principalement à laquelle l'hombre renonce. Conſultez *l'explication des regles 19 & 20*, établies pour la demande, page 96.

IX. Toutes les fois que celui qui eſt placé immédiatement à la droite de l'hombre, ſe trouve en jeu, l'hombre a l'avantage de voir venir ſes trois adverſaires: c'eſt pour éviter les occaſions qui pourroient lui donner cet avantage, que la neuvieme regle enjoint à celui des adverſaires dont il eſt ici queſtion de commencer par ſes plus hautes cartes, lorſqu'il ſe défauſſe de l'eſpece à laquelle l'hombre renonce.

Un autre avantage que les défendans retirent de l'execution de cette régle, c'eſt que toutes les fois que cette couleur eſt jouée, l'hombre appréhende toujours d'être ſurcoupée par celui qui s'eſt défauſſé de ſes hautes; crainte dont il ſeroit exempt, ſi l'on n'obſervoit pas la régle en queſtion. Dès le ſecond coup, celui qui eſt au deſſus de lui, prendroit la levée avec la dame, & feroit paſſer les cartes de ſes amis en revue devant l'hombre, qui alors pourroit agir avec aſſurance

X. Si l'hombre, dans la crainte d'être ſurcoupé, lâche la levée, ſes adverſaires ne doivent point diſcontinuer cette couleur, parce que ce ſera toujours mettre l'hombre dans un nouvel embarras.

XI. N'ayant plus de cette couleur, celui qui eſt en jeu doit avoir remarqué de laquelle ſes amis ſe ſont défauſſés afin d'en jouer. *Voyez-en les raiſons dans l'exemple que nous avons donné de cette régle qui eſt la vingt-unieme en appel*, page 97.

XII. Si une couleur n'a point encore été jouée, ou ſi on a lieu de ſoupçonner que l'hombre veuille ſe faire des rois en quelque eſpece, il faut ſe défauſſer de toute autre couleur, afin, s'il eſt

possible, de conserver en celle-ci la dame gardée ou le valet troisieme, & de faire échouer le dessein de l'hombre.

XII. Lorsque l'on a quelque triomphe seule, pourvu que ce ne soit pas spadille, il faut s'en servir pour couper, si l'occasion s'en présente, on hasarderoit trop en espérant mieux, parce que les matadors ou triomphes supérieures, pourroient faire tomber celle que nous aurions cru épargner; nous regretterions alors de ne l'avoir pas mis à profit. Si elle n'eût pas servi à faire la levée, elle auroit du moins forcé l'hombre, ce qui auroit favorisé le jeu de nos amis.

XIV. Les défendans n'ont pas moins d'intérêt à ne point masquer leur jeu qu'ils en avoienr en demande. Voyez ce que nous avons dit, page 91, *regle neuvieme.*

XV. Lorsque l'hombre entable une triomphe médiocre, telle qu'un roi, une dame, le premier des défendans qui se trouve à jouer aprés lui, ne doit pas prendre cette levée, s'il n'a que spadille ou manille pour toutes triomphes; mais il doit lâcher & se défausser. S'il n'a que spadille, il est assuré qu'il lui fournira tôt ou tard une levée. S'il n'a que manille, il a lieu de croire que si l'hombre avoit eu spadille, il l'auroit joué préférablement à une médiocre, & de conclure que spadille est dans le jeu d'un de ses amis, qui d'un autre coup, lâchera la main à sa manille.

Dans l'un & l'autre cas, outre l'avantage de se défausser, le défendant peut procurer cette levée à celui de ses amis qui auroit ponte ou autres cartes supérieures, lesquelles seroient peut-être forcées de tomber en même-tems que spadille ou manille.

XVI. Si l'hombre avant les matadors, commence par jouer un petit atout, le premier & le second défendant doivent obéir avec ce qu'ils ont de moindre, afin de procurer cette levée à

celui qui eſt dernier à jouer, & de mettre l'hombre dans le cas de jouer avant eux, pour le voir venir au coup prochain.

Celui des défendans qui ſe trouve dernier, n'ayant que manille ou baſte gardés, ne doit point héſiter, s'il ne peut faire la levée avec ſa triomphe inférieure, de prendre avec celui des matadors que ſon jeu lui fournit, plutôt que de laiſſer paſſer cette levée à celui de ſes amis qui eſt immédiatement à la droite de l'hombre.

XVII. Celui des défendans qui a fait la levée ſur cette petite triomphe, doit conclure que l'hombre a ſpadille, & qu'il n'a joué ainſi qu'afin de dégarder manille & baſte, & les faire tomber tous deux d'un même coup en jouant ſpadille ſi-tôt qu'il entrera au jeu. Cette concluſion ſervira à celui qui l'a tirée, pour prévenir l'inconvénient qu'il prévoit, & pour empêcher que l'exécution ne réponde à l'eſpérance de l'hombre. Il s'agit de ſauver ces deux cartes à ſes amis, ou du moins une des deux; il parviendra en jouant un petit atout, ou même un matador s'il lui reſte ſeul. L'hombre alors ſe trouve fort embarraſſé. S'il joue ſpadille, ſes adverſaires qui le voient venir, ne mettront pas manille ni baſte, puiſque ces matadors ne ſont forcés par ſpadille, que lorſqu'il eſt joué pour premiere carte : ces deux matadors reſtent donc contre lui : pour une levée qu'il a cru gagner en s'écartant des regles qui lui ont été preſcrites, il en perd très-ſouvent deux. S'il lâche cette main, peut-être paſſera-t-elle à celui qui lui fait face; dans ce cas celui-ci ne doit par manquer de rejouer un petit atout. L'ami qui eſt immédiatement après lui, doit bien ſe donner de garde, s'il a manille ou baſte, de les mettre, mais il faut qu'il ſe défauſſe. Nouvel embarras pour l'hombre, qui a lieu de craindre celui de ſes adverſaires qui reſte encore à jouer.

L'exécution de ces deux regles 16 & 17, eſt ce qui fait la perte de l'hombre ; il a jugé à propos d'employer cet expédient au mépris de la premiere regle qui lui eſt preſcrite, il s'en trouve la dupe. Si ſes adverſaires euſſent ignoré ou négligé les regles dont nous venons de donner l'explication, il n'auroit que plus aſſuré ſon jeu en s'écartant de ſon devoir.

Saiſiſſons cette occaſion pour faire remarquer que ſi l'on gagne aſſez ſouvent en s'écartant des regles preſcrites, on ne doit point attribuer ce ſuccès à l'inégalité du jeu, mais bien à l'ignorance ou à la négligence des autres joueurs.

XVIII. Si quelqu'un des défendans ſe trouve dans le cours du jeu avoir une ou pluſieurs triomphes ſupérieures à celle de l'hombre, ſans en avoir d'inférieures, & que ſes amis renoncent à cette couleur ; il doit faire atout, juſqu'à ce qu'il n'en ait plus. Après cela il doit jouer de la couleur à laquelle il eſt certain que l'hombre renonce ; enſuite les rois qu'il pourroit avoir, afin de ne pas le remettre en jeu.

Si l'hombre ſe trouve épuiſé de triomphes, plutôt que le défendant, dès ce moment celui-ci doit diſcontinuer de jouer atout, & garder ceux qui lui reſtent pour couper des rois qui pourroient ſervir à l'hombre, ſi l'on étoit forcé de jouer dans leur couleur.

Pour que le défendant exécute cette dix-huitieme regle, il doit faire attention à deux choſes.

1°. Il faut qu'il ait toutes les triomphes ſupérieures à celles de l'hombre, parce que s'il en avoit une ſupérieure & l'autre inférieure, ſon jeu alors ſeroit de ſe laiſſer attaquer à cette couleur pour les mêmes raiſons que la regle cinquieme l'a preſcrit à l'hombre ; l'avantage en cette circonſtance n'étant que pour celui qui a forcé l'autre à l'attaquer, comme nous l'avons dit, page 125.

2°. Il faut que ſes amis aient renoncé à la triomphe, ſans cela il riſqueroit d'affoiblir ſon parti, en tirant les triomphes qui pourroient s'y trouver.

Quand l'hombre n'a plus de triomphes, ſes adverſaires doivent ſe défauſſer tout autrement qu'ils ne le font lorſqu'il en a. Dans le premier cas, il faut qu'ils ſe défauſſent des couleurs qu'ils peuvent ſoupçonner à l'hombre, afin de ne point le remettre en jeu; dans le ſecond, *la regle huitieme* leur a preſcrit un devoir tout-à-fait contraire.

Article Second.

De la conduite des Joueurs en Médiateur.

LA regle fondamentale & les particulieres pour la façon de ſe conduire en Médiateur, ſont abſolument les mêmes que celles du ſans-prendre, tant pour l'hombre que pour les adverſaires. Ceux-ci ſe trouvent également réunis contre un ſeul qu'ils veulent empêcher de faire ſix levées.

Tout ce qui fait quelque différence, eſt le roi qui eſt appellé Médiateur; l'hombre doit le jouer avant tout autre roi, parce que les adverſaires ſont aſſurés que cette carte eſt dans ſa main.

Les défendans qui ſont à la gauche de l'hombre, doivent jouer de la couleur du roi appellé, s'ils en ont beaucoup de cartes, plutôt que d'une autre couleur où ils en auroient autant. On en comprendra la raiſon, en liſant la premiere regle des défendans, page 168.

Celui qui eſt à la droite de l'hombre, ne doit jamais jouer de la couleur du roi appellé, parce que l'on peut avec raiſon ſoupçonner l'hombre d'eſpérer des rois en cette couleur.

Moyen facile de se rendre familiere la pratique du Médiateur.

Il ne me reste plus, pour remplir ce que je me suis proposé dans cette section, que d'enseigner à ceux qui desirent sçavoir le Médiateur, une méthode facile pour se rendre familiere la pratique de ce jeu. Si l'on veut entendre ce traité, je conseille de ne point passer du premier Chapitre au second, sans sçavoir auparavant ce qui est compris dans le premier. Il en faut user de même du second à l'égard du troisieme, & ainsi de suite. La connoissance de ce qui précede étant nécessairement supposée pour l'intelligence de ce qui suit.

Une personne qui ignore absolument le Médiateur, comprendra assez facilement les deux premieres sections, en suivant mon conseil, la troisieme lui offrira plus de difficulté. Une simple explication de tant de regles ne fait point une impression suffisante pour rendre tout le monde en état de distinguer les moindres circonstances qui obligent de quitter une regle, & qui mettent dans le cas d'en pratiquer une autre ; je crois que la théorie & la pratique se prêteront mutuellement un grand secours. La pratique mettant sous les yeux les différens cas où chacune des regles doit être employée, il sera bien plus facile de les retenir.

Il faut qu'une personne qui sçait le Médiateur par principe, le fasse pratiquer à ceux qui desirent l'apprendre; cette personne pourra former à la fois huit éleves, même davantage, dont quatre tiendront les cartes. Chacun de ceux-ci observera avant de les distribuer, en les distribuant, & après qu'elles seront distribuées, ce que prescrit la premiere section. Tous les jeux arrangés comme il convient, le premier qui est à parler, doit met-

tre ſon jeu à découvert, le combiner tout haut, & ſe déterminer en vertu de cette combinaiſon pour l'un ou l'autre des moyens : cela fait il releve ſes cartes. Celui qui le ſuit baiſſe ſon jeu pour faire la même choſe que le premier, & ainſi doivent faire les deux autres, ſans avoir égard aux cartes qu'ils ont vues dans le jeu de ceux qui les ont précédés, parce qu'ils ſont cenſés les ignorer; & que dans le cours du jeu ordinaire, chacun ſe donneroit bien de garde de faire voir la moindre de ſes cartes.

Si quelqu'un manque, ſoit à ce qui regarde la premiere ſection, ſoit à ce que preſcrit la ſeconde, le conducteur doit l'en avertir & le reprendre, en lui rappellant pourquoi il doit faire une choſe plutôt qu'une autre.

Lorſqu'un des Joueurs a obtenu la permiſſion de mettre en uſage quelqu'un des moyens qu'il a demandés, c'eſt alors où il faut toute l'attention des aprentifs. Il eſt à propos de mettre tous les jeux à découvert : & que qui que ce ſoit ne joue une carte, ſans dire la raiſon qui l'a engagé à jouer celle-ci plutôt qu'une autre, puiſqu'on n'en doit jamais jouer une ſeule ſans quelque deſſein. Si l'aprentif en lâche une mal-à-propos, le conducteur doit la lui faire relever, lui faire entendre contre quelle regle il a péché, & lui faire appercevoir de quelle conſéquence cette faute auroit été pour ſon parti.

Il eſt manifeſte que cette façon d'enſeigner, & d'apprendre le Médiateur, eſt beaucoup plus aiſée que celle qui exige autant de conducteurs que d'aprentifs : elle eſt beaucoup plus profitable, puiſque chaque joueur & chaque ſpectateur peut d'un ſeul coup apprendre à combiner quatre jeux différens, & à conduire chacun de ſes jeux ſelon les différentes places & les différentes circonſtances.

D'ailleurs le conducteur pourra arranger les jeux, en changeant une carte d'un jeu avec une

d'un autre, de façon qu'il fasse trouver quelque cas extraordinaire que le hasard pourroit présenter, ou qu'il donne occasion à l'explication & à l'exécution de quelque regle que les aprentifs auroient plus de peine à comprendre. Par ce moyen on peut instruire les aprentifs de toutes les regles, & en très-peu de temps on les mettra en état de jouer le Médiateur avec assurance, & de n'y pas faire de fautes.

SECTION QUATRIEME.

Du paiement.

JE crois à propos de rappeller ici que dix *jetons* égalent la valeur d'une *fiche*, que dix fiches sont équivalentes à un *contrat*, & d'avertir que le calcul de la perte ou du profit se fait plus ordinairement par les jetons que par les fiches ou par contrats : ce qui fait qu'en gagnant la valeur de *quatre contrats*, *une fiche*, *six jetons ;* on demanderoit *quatre cens seize*, sans ajouter le mot de *jetons*, parce que cette méthode est reçue si généralement, que lorsque l'on fait mention de quelque nombre, sans spécifier ensuite si c'est des contrats, des fiches ou des jetons, l'on entend toujours qu'il est question de ces derniers.

Pour faciliter l'intelligence de cette section, je diviserai le paiement en deux classes : sçavoir, en paiement essentiel & en paiement accidentel : ce qui me fournira la matiere de deux Chapitres. Un troisieme nous enseignera la façon de faire le compte lorsque le jeu est fini.

CHAPITRE PREMIER.

Du paiement essentiel.

AVant d'entrer dans le détail de ce Chapitre, il est nécessaire que l'on sçache ce que j'appelle paiement accidentel. On comprendra mieux après cela ce que je dois dire du paiement que je regarde comme essentiel. J'entends par *paiement accidentel*, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, & qui n'est qu'une augmentation accidentelle au paiement essentiel.

Le paiement essentiel, est celui qui a nécessairement lieu chaque coup, qui est indépendant de tout autre, & qui n'exclut point le paiement accidentel.

Je regarde comme paiement essentiel. 1°. Les fiches *de poulans* que met devant lui celui qui fait.

2°. Les jetons que chacun des joueurs doit mettre par coup *au jeu*, autrement dit *à la poule*.

3°. La rétribution qui est annexée aux quatre moyens généralement pris.

Je réunirai les deux premiers articles dans un seul.

ARTICLE PREMIER.

Des fiches de Poulans & de la Poule.

NOus avons dit qu'à chaque coup celui qui fait, devoit avancer sur la table six fiches, c'est ce que nous avons nommé *poulans*. Il appartient deux de ces fiches à *spadille ; manille* & *baste* en partagent deux autres : il en reste encore deux autres, qui servent à augmenter le paie-

ment du jeu, autrement les jetons qui ſont dûs *à la poule*. Examinons ce paiement.

Le paiement du jeu conſiſte en *huit jetons* qui ſont complettés par les quatre joueurs dont chacun en met deux à la poule. Si l'on ajoute à ces huit jetons *les deux fiches de poulans* dont nous venons de parler, on trouvera qu'à chaque coup le paiement du jeu eſt fixé *à vingt-huit*. Ces vingt-huit jetons ſont deſtinés pour le parti aggreſſeur ou défendeur qui veut parvenir à faire cinq levées. Si l'un & l'autre parti ne fait que cinq levées, dans ce cas, aucun n'a droit de retirer le paiement du jeu.

De ce que perſonne ne mérite ce paiement, il ne faut pas conclure qu'il n'a pas lieu de ce coup, il eſt ſeulement remis, juſqu'à ce que quelqu'un faſſe ſix mains. Si le coup prochain il n'en étoit encore fait que cinq, ce ſeroit une ſeconde remiſe, & ainſi de ſuite, il s'en peut trouver huit, neuf, même plus, parce que le grand nombre de bêtes n'empêche point que l'on ne remette de nouveau la poule, & n'exempte pas celui qui fait d'y mettre les deux fiches, ce qui produit autant d'augmentation pour le paiement du jeu. Ces remiſes font qu'au lieu de 28, il s'en trouve quelquefois au jeu 140; & beaucoup plus, à proportion que les remiſes ſe trouvent multipliées.

Ne manquons pas de remarquer ici que plus le jeu eſt conſidérable, & plus celui qui fera ſix mains, retirera d'avantage. Il ne me reſte plus qu'à prévenir une objection que pourroient faire ceux qui ſçavent le Médiateur, & qui ne ſe ſont pas donné la peine de réfléchir ſur le paiement. Ils pourroient me dire qu'ils n'ont jamais vu mettre à la poule les deux jetons que j'exige de chaque joueur. Je leur réponds qu'à chaque coup ils obſervent cette regle ſans la connoître. Com-

me des deux jetons du jeu ſont ordinairement payés avec la rétribution du moyen qui eſt employé, cela leur donne lieu de confondre ces deux paiemens quoique fort différens, mais ils devroient remarquer cette différence lorſqu'il eſt fait des remiſes. Ces deux jetons ne ſont point payés de ce coup même ; mais on paie autant de deux jetons qu'il a été fait de remiſes au premier qui parvient enſuite à ſix levées.

Il eſt vrai que ces deux jetons ne ſont point avancés ſur la table, ainſi que le ſont les fiches de poulans avant de commencer le coup ; mais le coup fini, les joueurs s'en tiennent compte, parce que ces deux jetons, étant ſuſceptibles d'augmentation par accident, on ſçait alors s'il faut les payer doubles ou ſimples.

ARTICLE SECOND.

De la rétribution annexée aux quatre moyens généralement pris.

SI je conſidérois particuliérement quelqu'un des quatre moyens, je n'en pourrois rapporter le paiement à ce Chapitre, parce que tel ou tel moyen en particulier eſt accidentel, puiſqu'il peut arriver que la demande, ou quelqu'autres des moyens que l'on voudra ſuppoſer, n'ait pas lieu dans le cours entier d'une partie. Mais ſi l'on conſidere les quatre moyens en général, il eſt impoſſible de jouer un coup que l'un ou l'autre ne ſoit employé, & par conſéquent que celui-là ne donne lieu au paiement qui lui eſt annexé.

Le paiement des moyens differe de celui du jeu, en ce que celui-ci peut être remis à un autre coup, & que celui des moyens doit être rempli après chaque coup fini par l'un ou l'autre parti.

Maintenant que nous faiſons la diſtinction du

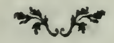
paiement du jeu d'avec celui des moyens, nous comprenons facilement que ce qui rend la conſolation moindre en codille qu'en remiſe, eſt que dans ce dernier cas l'hombre ne paie point le jeu; dans le premier au contraire, il l'ajoute à la conſolation.

Nous avons dit que le paiement de tel ou tel moyen particulier étoit accidentel; cependant, comme un des quatre doit être employé néceſſairement, il faut nous inſtruire de la rétribution qui eſt aſſignée à chacun d'eux, proportionnément au plus ou moins qu'ils exigent du joueur.

Chacun doit à celui qui gagne.

				Total.
	En demande,	4	*de jeu 2*	6
	En Médiateur,	14		16
	En ſans-prendre,	24		26
En déclarant la vole.	*Par Médiateur,*	64		66
	Par ſans-prendre,	104		106

La déclaration de la vole par Médiateur exige moins que par ſans-prendre, c'eſt pourquoi le paiement de la premiere eſpece n'eſt pas plus conſidérable que le ſeroit celui de la vole entrepriſe en ſans-prendre ſans avoir été déclarée; mais dans la ſeconde eſpece de déclaration, c'eſt-à-dire, par ſans-prendre, la vole eſt payée le double de ce qu'elle auroit été, ſi on l'eût ſeulement entrepriſe, après avoir demandé la permiſſion de jouer ſans prendre. Voyez page 134.



CHAPITRE SECOND.

Du paiement accidentel.

J'Appelle paiement accidentel, comme je l'ai déja dit, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, & qui n'eſt qu'une augmentation accidentelle au paiement eſſentiel dont il eſt dépendant. Je trouve ſix accidens au paiement deſquels cette définition eſt convenable.

1°. Lorſqu'on emploie en couleur favorite quelqu'un des trois premiers moyens dont nous avons parlé dans le chapitre précédent.

2°. Le tour des grands poulans.

3°. L'entrepriſe de la vole.

4°. La réunion des trois matadors.

5°. La fiche pour le roi médiateur.

6°. Les bêtes.

ARTICLE PREMIER.

De la Couleur favorite.

LA couleur favorite eſt le premier & le principal accident qui peut ſurvenir. Lorſqu'on ſe ſert en cette couleur de quelqu'un des trois premiers moyens, tous les paiemens eſſentiels & accidentels qui ont lieu en cette circonſtance, ſont augmentés de moitié, excepté cependant les ſix fiches de poulans & les bêtes, dont le paiement eſt le même en favorite qu'en ſimple couleur.

L'égalité avec laquelle les avantages & les déſavantages d'un chacun ſont compenſés au médiateur, a retranché des droits de la favorite, celui de doubler les poulans, parce qu'il ne ſeroit pas juſte que celui qui fait de ce coup, fût obli-

gé de mettre douze fiches, pendant que le coup suivant, son voisin n'en mettroit que six.

Les poulans n'étant point troublés, les bêtes doivent nécessairement être simples, nous en verrons la raison.

ARTICLE SECOND.

Des grands Poulans.

LE tour des grands poulans, autrement nommé le tour double, est un accident qui dépend entiérement de la volonté des joueurs; ils peuvent plus ou moins le multiplier dans une partie, ou l'en retrancher tout-à-fait, selon qu'ils aiment à jouer plus ou moins gros jeu. Pour l'ordinaire on ne fait qu'un tour double, qui est le dernier de la partie.

Cet accident consiste pendant quatre coups de suite à augmenter de paiement tous les paiemens, tant essentiels qu'accidentels sans la moindre exception. Ainsi au lieu de six poulans, celui qui fait en met douze.

Il est des maisons où toutes les fiches des poulans ne sont pas doublées, on ne double que celles qui sont destinées pour le jeu : les quatre autres qui appartiennent aux matadors, restent toujours simples; suivant cette méthode, *celui qui fait* en tour double, met huit fiches au lieu de six qu'il auroit mis en tour simple.

Il est indifférent d'user de l'une ou de l'autre méthode, parce que si le premier met douze ou huit fiches, les autres s'y conforment; néanmoins je crois qu'il est mieux de doubler tous les poulans. Quatre fiches de plus que chaque joueur doit mettre à son tour, sont un trop petit intérêt pour faire une exception à la régle qui double généralement tous les paiemens. La seule attention aux différens noms de ce tour, confirme encore dans cette opinion.

Voilà deux accidens ; ſçavoir, la couleur favorite & les grands poulans, dont chacun redouble le paiement. Lorſque ces accidens ſe trouvent réunis au même coup, le paiement eſt quadruplé, ainſi celui qui gagne en pareille circonſtance, reçoit quatre fois plus que ne lui a aſſigné la table, ſelon laquelle ces accidens ne ſont point ſuppoſés. *Voyez cette table*, page 157.

				Total.
	En demande,	16	*de*	24
	En Médiateur,	56	*jeu*	64
	En ſans-prendre,	96	8	104
En déclarant la vole.	*Par Médiateur,*	256		264
	Par ſans-prendre,	416		424

Le paiement des accidens qui ſe trouvent ſur un pareil coup également quadruplé, les fiches de poulans & les bêtes ne ſont que doublées, parce qu'elles ne ſont point ſuſceptibles d'augmentation en couleur favorite, mais ſeulement à cauſe des grands poulans.

ARTICLE TROISIEME.

De l'entrepriſe de la vole.

NOus avons dit que la vole eſt entrepriſe ; lorſque, par demande, par médiateur, ou par ſans-prendre, l'hombre joue une ſeptieme carte après être parvenu à ſix levées, ſans que ſes adverſaires aient fait une ſeule main. Cette ſeptieme carte donne à connoître qu'il veut plus que gagner, puiſqu'après ſes ſix levées qui lui étoient ſuffiſantes pour cet effet, il n'a pas abattu,

mais a continué de jouer ; comme il n'y a point de milieu entre gagner ſimplement ou gagner avec la vole, d'abord qu'il ne ſe contente pas du premier avantage, il eſt certain qu'il prétend au ſecond : dès la ſeptieme carte lâchée, il n'eſt plus maître de ſe dédire, quand même il ne l'auroit pas jouée à deſſein.

S'il fait ſes dix levées, outre le paiement du jeu & des moyens, chacun lui donne le droit de vole, qui eſt plus ou moins conſidérable, ſelon le moyen par lequel il y eſt parvenu.

Le droit de vole eſt ſuſceptible d'augmentation en couleur favorite, & ſur les tours doubles.

Le droit de vole eſt pendant les tours ſimples.

	En couleur ſimple.	En couleur favorite.
En Demande.	20	40
En Médiateur.	30	60
En Sans-prendre.	40	80

Pendant les tours doubles.

	En couleur ſimple.	En couleur favorite.
En Demande.	40	80
En Médiateur.	60	120
En Sans-prendre.	80	160

OBSERVATION.

Sur le paiement pour la déclaration & l'entrepriſe de la vole.

Si l'hombre ayant entrepris la vole ne parvient pas à faire dix levées, il paie à ſes adverſaires le droit de vole, ſelon que le preſcrit la table ci-deſſus ; mais comme il n'a entrepris la vole qu'après avoir gagné l'un ou l'autre des moyens dont il s'eſt ſervi, il doit recevoir le paiement de ce

moyen, ainſi que celui du jeu, & de tous les accidens qui peuvent avoir eu lieu, il n'eſt point dans le cas de la bête, puiſqu'il a fait ſix levées, qui ſont le nombre auquel il s'étoit obligé.

Il n'en eſt pas de même de celui qui déclare la vole avant que de jouer une ſeule carte. Comme il a le pouvoir de faire taire un ſans-prendre en couleur favorite, il eſt raiſonnable de le condamner à la bête, s'il lui manque une ſeule des dix levées qu'il a annoncées.

Nous avons examiné, p. 86, la différence qu'il y a entre déclarer & entreprendre la vole.

Comme la déclaration de la vole en ſans-prendre, exige beaucoup plus que la vole entrepriſe auſſi en ſans-prendre, le paiement que l'on reçoit pour la déclaration eſt le double de ce qu'on recevroit pour l'entrepriſe : on reçoit de plus le paiement du ſans-prendre, c'eſt pourquoi la déclaration de la vole en ſimple couleur ſe paie 104 qui réſultent *du paiement*.

Du ſans-prendre,	24		
De l'entrepriſe de la vole en ſans-prendre,	40	*de jeu* 2	104
Parce qu'elle a été déclarée,	40		

A ces 104 on ajoute le jeu quand il eſt gagné ; ce qui fait 106.

La déclaration de la vole par ſans-prendre, produit d'un chacun quatre fiches de plus que l'on n'auroit reçu, ſi on ſe fût contenté de demander ſans-prendre & d'attendre la vole.

En déclarant la vole par médiateur, le paiement eſt le même que celui de l'entrepriſe de la vole en ſans-prendre.

ARTICLE QUATRIEME.

De la réunion des trois matadors.

NOus avons vu, p. 126, que chacun des trois matadors avoit à tous coups un droit ſur les fiches des poulans.

Lorſque ces matadors ſe trouvent tous les trois réunis dans le jeu de l'hombre, ils ont encore un autre avantage, ſçavoir, d'augmenter d'une fiche le paiement du moyen, ſoit qu'il ſoit gagné ou qu'il ſoit perdu. Cet accident peut être redoublé par celui de la couleur favorite, ou celui des grands poulans, & quadruplé ſi les accidens ſe trouvent réunis.

Lorſque les trois matadors en demande ſont diſperſés dans le jeu de l'hombre & de ſon ami, ils donnent également lieu à l'accident de la réunion, parce que ces deux jeux ſont regardés comme n'en faiſant qu'un.

Si les trois matadors ſe trouvoient réunis dans un des jeux de ceux qui ſont ſeulement défenſeurs : cette réunion ne changeroit pas le paiement des moyens, quand même l'hombre auroit fait la bête, parce qu'on ne doit conſidérer que le jeu de l'hombre & celui de ſon ami, pour les divers accidens qui peuvent augmenter le paiement.

ARTICLE CINQUIEME.

De la fiche pour le Roi Médiateur.

LOrſque l'on appelle un roi comme Médiateur, j'ai dit, p. 78, que l'on donnoit une carte en échange avec une fiche. Cette fiche eſt un paiement accidentel, parce qu'il n'en eſt point queſtion lorſque l'on emploie tout autre moyen. La cou-

leur favorite & les grands poulans doublent aussi, ou quadruplent cette fiche.

Avant de parler de la bête, je crois qu'il est très-utile de réunir dans une table tous les paiemens, tant essentiels qu'accidentels, dont nous avons fait mention jusqu'ici.

Explication de la Table ci-après.

Par le moyen de cette table, les commençans s'instruiront facilement de tous les paiemens, pourvu qu'ils aient la connoissance de ce que nous avons dit jusqu'ici. Si plusieurs accidens se trouvent réunis aux moyens essentiels qu'ils ont employés, ils n'ont qu'à faire une addition de ce qui leur est assigné dans cette table, & ils sçauront le paiement qui leur est dû.

Je suppose, par exemple, que l'hombre ait joué sur les tours simples, un sans-prendre en couleur favorite avec les matadors. S'il veut sçavoir ce qui lui est dû d'un chacun, ou ce qu'il doit donner, il n'a qu'à faire une addition, 1°. du *paiement fixé* pour le moyen essentiel qu'il a employé en couleur favorite, c'est-à-dire, *pour le sans-prendre.*

2°. De celui qui est dû aux matadors.

3°. Des jetons du jeu.

Qu'il cherche pour cet effet la case à côté de laquelle il y a *pour le sans-prendre*, & au dessus *en couleur favorite sur les tours simples.* Il trouve 48 en cette case. Il doit se souvenir de ce nombre.

Il a de plus les trois matadors, il doit en chercher le paiement dans la case à côté de laquelle il y a *pour la réunion des matadors*, & au dessus *sur les tours simples en couleur favorite*, il trouve 20; qu'il réunisse ces 20 aux 48 qu'il a trouvés pour le paiement du moyen, il voit qu'il doit être payé pour ce coup 68 par personne. S'il perd

TABLE dans laquelle se trouvent réunis tous les payements possibles au Médiateur.

		Sur les tours simples. En simple couleur.	Sur les tours simples. En couleur favorite.	Sur les tours doubles. En simple couleur.	Sur les tours doubles. En couleur favorite.
	De Poule ou de Jeu.	2	4	4	8
	Pour les Poulans.	20	20	40	40
	Pour une demande.	4	8	8	16
	Pour un Médiateur.	14	28	28	56
	Pour un Sans-prendre.	24	48	48	96
Pour la déclaration de la vole.	Par Médiateur.	64	128	128	256
Pour la déclaration de la vole.	Par sans-prendre.	104	208	208	416
Pour l'entreprise de la voie.	En Demande.	20	40	40	80
Pour l'entreprise de la voie.	En Médiateur.	30	60	60	120
Pour l'entreprise de la voie.	En Sans-prendre.	40	80	80	160
	Pour la réunion des Matadors.	10	20	20	40
	Pour le Roi. Médiateur.	10	20	20	40

ce jeu remise, ce sera lui qui donnera cette consolation à ses adversaires ; s'il le perd codille, il leur payera de plus le droit du jeu, qu'il trouvera par la même recherche se monter à quatre jetons ; il les ajoutera à 68, ce qui fait 72 qu'il doit donner à chacun de ses adversaires ; il auroit également reçu 72 s'il eût gagné.

ARTICLE SIXIEME.

De la Bête.

J'Ai dit, page 53, que la bête étoit une peine jointe à ceux qui, ayant fait jouer, n'ont pu parvenir à faire six levées, ou à ceux qui font quelques fautes préjudiciables au jeu.

L'égalité du jeu qui veut que l'on soit exposé à perdre autant que l'on peut gagner, ne s'est pas contentée de condamner ceux qui font jouer & qui perdent à payer autant à leurs adversaires, qu'ils auroient reçu d'un chacun, mais encore elle veut qu'ils soient condamnés à la bête. Cette bête est plus ou moins considérable à proportion de ce qu'ils ont de plus ou moins de jeu & de poulans à retirer.

Nous avons remarqué, page 127, que le jeu alloit quelquefois à cent quarante & même plus, les bêtes vont donc aussi à ce point, parce qu'elles sont toujours égales au jeu.

La premiere bête * sur les tours simples n'est que de 28, parce que l'hombre n'en avoit que 28 à retirer du jeu.

Si cette premiere bête est remise, celui qui jouera le coup suivant aura de jeu 84 à retirer, sçavoir.

* Premiere Bête.

Pour le jeu du coup remis	28		
Pour le jeu du coup où il joue	28	84	*Seconde remise.*
Et pour la bête, laquelle augmente le jeu de	28		

Si celui-là fait la bête, il est évident, puisque c'est le jeu qui est à retirer qui fixe la bête, que cette seconde doit être de 84

Quel que soit le nombre des bêtes faites, il n'y en a jamais qu'une à retirer pour un coup, sçavoir, la premiere faite. Si cependant il en étoit fait plusieurs du même coup, une, par exemple, pour avoir perdu, & d'autres pour quelques fautes particulieres, alors il devroit en être retiré autant le le coup prochain.

Maintenant que nous supposons deux bêtes faites l'une de 28 & l'autre de 84. Il n'y a que celle de 28 qui doive être au jeu, ainsi le paiement pour le coup prochain.

1°. *Le droit du premier jeu remis*	28		
2°. *Le droit du second remis*	28		*Troisieme*
3°. *Le droit du jeu pour ce coup*	28	112	*remise.*
4°. *Pour la premiere bête.*	28		

Notre calcul nous vient d'apprendre qu'il y avoit 112 sur le jeu, & par conséquent s'il est fait une troisieme bête de ce coup, elle doit être de 112.

Si après celle-ci il en étoit fait une quatrieme, comme c'est toujours celle de 28 qui est sur jeu, il n'y auroit que les 28 de jeu de ce nouveau coup à ajouter à ces 112. Ainsi la quatrieme bête seroit de

112		*Quatrieme*
28	140	*remise.*

& ainsi de suite, tant qu'il se fera des bêtes, elles augmenteront toujours de 28.

La cinquieme bête sera de 168

La sixieme de 196

La ſeptieme de	224
La huitieme de	252
La neuvieme de	280
La dixieme de	308
La onzieme de	336
La douzieme de	364

S'il eſt f it plus de bêtes que je n'en marque ici, il ſera facile d'ajouter autant de 28 qu'il ſera fait de bêtes excédentes.

Le premier qui a le bonheur de faire ſix levées retire la premiere bête, & autant de 28 qu'il y a de remiſes ſur le jeu : c'eſt-à-dire les deux fiches qui ſont reſtées de poulans, & deux jetons par remiſe, dont chacun doit lui tenir compte.

La premiere bête levée, il ne reſte plus de fiches de remiſes, & par conſéquent le jeu n'eſt que de 28 ; mais il eſt augmenté par la plus forte bête qui doit alors être miſe ſur jeu. Ainſi s'il a été fait quatre remiſes, c'eſt la bête de 140 qui eſt ſur le jeu, d'abord aprés que celle de 28 eſt retirée ; ce qui fait monter ce ſecond coup pour le jeu à 168, nombre qui fixe la cinquieme bête.

Si cette cinquieme bête avoit lieu par remiſe, ce ſeroit encore celle de 140 qui reſteroit ſur jeu, car ſi l'on mettoit celle de 168, alors le jeu ſeroit

de jeu remis	28	
de jeu pour le coup préſent	28	224
de la bête.	168	

Ce qui augmenteroit la bête de 56, au lieu qu'elle ne doit augmenter que de 28.

Si cette cinquieme bête avoit lieu par codille comme celle de 140, elle ſeroit levée ainſi que le paiement du jeu ; alors celle de 168 ſeroit miſe pour le coup prochain.

Regardons comme une regle certaine, qu'une bête une fois miſe en jeu, doit être levée avant qu'on en ſubſtitue une autre, & que c'eſt la plus forte bête qui doit ſuccéder à celle-ci, & ainſi de

ſuite, juſqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Par tout ce que nous avons dit au ſujet des bêtes, nous ſommes en état de voir que les différences qui y ſurviennent, ne ſont qu'à raiſon des différences du jeu. C'eſt pourquoi lorſque *la premiere bête* eſt faite *codille*, le paiement du jeu eſt gagné & retiré par ceux qui font perdre ; & *la ſeconde bête* après cette *premiere codille* * ne doit être que

Du paiement du jeu	28	56
Et celui de la bête	28	

Le paiement du jeu pour le coup précédent n'ayant point été remis.

Les bêtes qui ſe font enſuite, augmentent de 28 pour les mêmes raiſons que nous avons données. Ainſi la 3e. bête feroit de 28 } 84
ajoutés à 56

La quatrieme de	112
La cinquieme de	140
La ſixieme de	168
La ſeptieme de	196
La huitieme de	224
La neuvieme de	252
La dixieme de	280
La onzieme de	308
La douzieme de	336

Si l'on compare cette table avec la premiere que nous avons donnée, en ſuppoſant la premiere bête remiſe, on ne trouvera qu'une différence ; ſçavoir, que la douzieme bête n'eſt pas plus forte après une premiere codille, que l'auroit été la onzieme, ſi la premiere eût été remiſe, & ainſi de ſuite.

Les deux jetons de jeu étant doublés par chaque Joueur, lorſqu'on joue en favorite, il ſemble que les bêtes en cette couleur devroient monter à

* Seconde bête après une premiere codille.

36 au lieu 28 ; parce qu'il y a alors seize au jeu, & les deux fiches de poulans ; mais on ne fait pas attention à cette augmentation, parce que si le jeu est remis, lorsque l'on joue en favorite, on ne paie pas plus la remise que si elle eût été faite en couleur simple : En second lieu, ce seroit un mêlange de bêtes en couleur favorite, & en couleur simple, qui embrouilleroient le paiement à chaque coup. Le seul passage des bêtes faites sur les tours simples à celles qui se font sur les tours doubles, forme une difficulté pour la plupart des Joueurs ; elle seroit bien plus embarrassante & plus fréquente si les bêtes étoient susceptibles d'augmentation en couleur favorite ; il est donc mieux de se conformer à l'ancien usage ; une autre difficulté seroit encore de se rappeller les remises qui auroient été faites en couleur favorite afin de les payer doubles.

Nous avons dit, en parlant des grands poulans, que tous les paiemens étoient doublés ; en conséquence, celui qui fait met quatre fiches de jeu, & chacun des Joueurs tient compte de quatre jetons. Les bêtes doivent donc augmenter de 56, pendant les quatre coups que dure ce tour. La premiere étant remise, la seconde * doit être.

1°. de jeu remis	56	168
2°. de jeu de ce coup	56	
3°. de la bête.	56	

La troisieme ** & la quatrieme bête doivent chacune augmenter de 56, par conséquent.

La troisieme doit être de	56	224
ajoutés à	168	

La quatrieme de 280

S'il y avoit eu une remise sur le jeu en coup sim-

* Seconde Remise sur les grands Poulans.

** Troisieme & quatrieme Bête sur les grands Poulans.

ple, la premiere bête qui se feroit en coup double, devroit être 112 résultans.

Du jeu remis en un coup simple	28	112
De cette bête	28	
Du jeu pour le coup double	56	

La seconde feroit de 168, sçavoir.

Pour le jeu remis en coup simple	28	168
Pour le jeu remis en coup double	56	
Pour le jeu actuel	56	
Pour la premiere bête.	28	

Si la bête qui se trouve faite du coup simple avoit été codille, alors la premiere qui se feroit sur le coup double, devroit être moindre de 28, c'est-à dire, qu'elle ne feroit que de 84 résultans.

de la bête sur le coup simple	28	84
du jeu pour le coup double	56	
La seconde feroit de		144

& ainsi des autres.

Le Médiateur est fini lorsque l'on a fait tous les tours dont on est convenu. S'il se trouve alors des bêtes sur le jeu, on ne les abandonne pas, mais on joue jusqu'à ce qu'elles soient retirées ; dans ce cas, ceux qui font ne mettent plus de poulans ; *spadille, manille & baste* cessent d'avoir une rétribution particuliere, ils ne peuvent exiger que celle de leur réunion. Le paiement du jeu par la même raison est diminué des deux fiches de poulans : il ne reste plus au jeu avec la bête, que les jetons qu'un chacun est obligé de mettre par coup. On met ce paiement simple, ou double, comme l'on juge à propos. Si on le met simple, le paiement des moyens, & celui des accidens sont aussi payés simples. Si on convient de mettre le jeu double, le reste du paiement doit être également doublé. Dans le premier cas, le jeu n'est à chaque coup que de huit ; dans le second, il est de seize

plus que la bête. Si en voulant retirer ces bêtes, on venoit à en faire d'autres, celles-ci n'augmenteroient que de huit jetons en jouant ſimple, ou de ſeize, ſi l'on avoit continué le paiement double. Je ſuppoſe, par exemple, qu'il y ait à la fin de la ſéance une bête de 168 à retirer, & qu'en voulant retirer celle-ci, on en fit une autre, cette derniere ne ſeroit que de 176, ſi l'on jouoit ſimple, ou de 184, ſi on jouoit double.

Il en ſeroit de même pour les autres bêtes qui pourroient être faites après celle-ci.

La raiſon pour laquelle celui qui fait, ne met pas de poulans, lorſque le Médiateur eſt fini; c'eſt afin que les Joueurs ne ſe rengagent pas dans un autre tour. Un d'eux ayant mis des poulans, ſoit ſimples, ſoit doubles, il ſeroit juſte que l'on achevât le tour, afin que les trois autres en miſſent également. Si on ne le finiſſoit pas, il eſt manifeſte qu'il en couteroit plus à celui qui met les poulans, qu'à celui qui a fait la bête : un autre inconvénient ſi on achevoit le tour, eſt qu'au dernier coup il pourroit ſe faire une béte qui exigeroit un autre tour; & ainſi un tour forceroit à un autre; on ne pourroit plus dire que le Médiateur fût un jeu fixé. Celui qui fait ne mettant point de poulans, on eſt libre de quitter d'abord que toutes les bêtes ſont levées.

Obſervation ſur le paiement.

Un jeu auſſi noble que le Médiateur, n'admet point de ſurpriſe; c'eſt pourquoi il eſt de l'honneur des Joueurs d'avertir une perſonne qui ne demande pas autant de paiement qui lui en eſt dû. Il ſeroit tout-à-fait injuſte de lui refuſer le ſurplus ſi elle le reclamoit un ou deux coups enſuite, & que les Joueurs s'en reſſouvinſſent. Cette regle n'a pas été ſuivie juſqu'ici, l'Auteur d'un petit livre intitulé : *Jeu de Quadrille avec le Médiateur*, décide même

même qu'on ne peut plus revenir à compte si-tôt que l'on a mêlé & coupé pour le coup suivant. Cet Auteur fait remarquer lui-même un inconvénient dans la regle qu'il autorise, sçavoir que par affectation on peut mêler & couper si vite, qu'on ne donne pas le temps au gagnant de compter son jeu : pour lors il fait une exception. La regle & l'exception sont une source de chicane, & un principe de mauvaise foi. Cette regle est fondée, dit-il, sur ce que le Médiateur exige une explication formelle. C'est ce dont je conviens avec lui, dans le cas où le manque d'explication peut préjudicier au jeu en la moindre chose : mais dans cette occasion en quoi pourroit préjudicier au jeu une personne qui ne demanderoit point, ou qui ne demanderoit qu'en partie un paiement qu'elle a légitimement gagné ?

J'ai lieu d'espérer que tous les beaux Joueurs seront portés à approuver la regle que je propose, parce qu'elle n'entraine avec elle aucun inconvénient, & qu'il y en a au contraire à ne la pas suivre. L'Auteur cité nous en a déja fait remarquer un, mais ce n'est pas le seul : une personne, par exemple, soit par ignorance, soit par mauvaise foi, d'abord qu'un coup est joué, dit tout haut, *le paiement pour le coup se monte à . . .* celui qui a gagné s'en fie à sa bonne foi, il ne calcule point son jeu, & reçoit le paiement qu'on a dit lui être dû. Si le coup suivant, ou même plus tard, il s'apperçoit & peut prouver cette errreur, ne seroit-il pas injuste de lui refuser un paiement si légitimement acquis?



CHAPITRE TROISIEME.

De la façon de faire le compte lorſque la ſéance eſt finie.

LE jeu étant fini, auparavant de compter ſon profit ou ſa perte, il eſt d'uſage que chacun mette un certain nombre de fiches pour les cartes; on les donne à un des Joueurs qui ſe charge d'en tenir compte, ou bien chacun avance au milieu de la table le nombre dont on eſt convenu. Ceux qui ſe trouvent perdre ces fiches, en laiſſent la valeur.

Il eſt une façon aiſée de compter ſa perte ou ſon profit, on ne s'en contente pas; on en a inventé une qui non-ſeulement retarde le jeu, mais qui embrouille très-ſouvent le compte. Chacun veut avoir ſes fiches & ſes mils avant de compter ſon profit ou ſa perte, comme ſi les mils marqués par un carreau, valoient plus que ceux qui ſont marqués d'un cœur.

Pour cet effet, les quatre Joueurs en même inſtant veulent completer leur couleur. On échange devant celui-ci un contrat, devant celui-là des fiches; celui qui eſt vis-à-vis alonge le bras pour en compter devant vous qui lui appartiennent; après tant de confuſion, on en eſt encore à additionner ce que l'on perd ou ce que l'on gagne.

Ne feroit-il pas bien plus ſimple & plus aiſé, ſçachant avec combien de contrats on s'eſt mis au jeu, de voir ce que l'on a de plus ou de moins, & de décider en conſéquence, *je gagne* ou *je perds*... Chacun faiſant la même choſe, le compte eſt tout d'un coup réglé, & ſans erreur, au lieu qu'il s'en trouve ſouvent à l'autre méthode.

REGLES
DU MEDIATEUR
SOLITAIRE.

LE Médiateur ſolitaire eſt ainſi nommé, parce qu'il faut toujours jouer ſeul : c'eſt-à-dire, *Médiateur*, *ſans prendre*, ou *déclarer la vole;* la demande à ce jeu, ſoit en couleur favorite, ſoit en ſimple couleur, eſt un moyen inconnu : la préférence a lieu pour les autres moyens qui y ſont employés.

On joue ordinairement le Solitaire *à quatre* ou *à trois* perſonnes, on peut même le jouer *à deux*. Voyons ce que chacun de ces jeux a de particulier.

ARTICLE PREMIER.

Du ſolitaire à quatre.

LA façon de jouer le Solitaire à quatre, eſt entiérement la même que celle du Médiateur, en retranchant tout ce qui regarde la demande.

Lorſque parmi les Joueurs perſonne n'a ſuffiſamment de jeu pour demander médiateur (ce qui arrive aſſez ſouvent) alors le coup eſt nul. Ceux qui ont ſpadille & baſte, prennent devant celui qui fait, les fiches de poulans qui leur appartiennent. Comme il n'y a point eu de manille déterminée, la fiche qui eſt due à ce matador, reſte pour le premier coup qui ſera joué; alors celui qui aura la manille, retirera autant de fiches qu'il y aura eu de coups nuls.

Après un premier coup nul, s'il ſe faiſoit une bête, elle ſeroit pour le jeu remis 28 } 56
& pour le jeu actuel 28

La ſeconde bête ſeroit

du premier jeu remis	28	140
du ſecond jeu remis	28	
du jeu actuel	28	
de la bête	56	

Article Second.

Du Tritrille.

Le nombre de trois que l'on eſt pour jouer cette eſpece de Solitaire lui a fait donner le ſurnom de *Tritrille.*

On ne doit pas avoir plus de cartes à ce jeu que l'on n'en avoit au Médiateur à quatre ; pour cet effet, il en faut retrancher dix, ce qui donne deux façons de jouer le Tritrille également uſitées.

Premiere façon de jouer le Tritrille.

On ne laiſſe dans l'une des deux eſpeces rouges que *le roi*, & de l'autre on ôte *le ſix :* on retranche, par exemple, le ſix de cœur, & neuf des moindres carreaux ; il ne reſte conſéquemment que le roi de cette derniere eſpece. Outre les avantages qu'il a comme roi, il a encore ceux de ſecond matador, & emporte baſte lorſque l'on joue en carreau. L'eſpece retranchée eſt ordinairement regardée comme la favorite.

Il eſt beaucoup plus facile de jouer en cette eſpece qu'en toute autre couleur, puiſqu'il n'y a que trois triomphes, il faut faire cette attention en combinant ſon jeu. On peut faire un médiateur ou un ſans-prendre en la couleur retranchée, ayant ſpadille ſeul, pourvu que l'on ait des rois ſuffiſamment pour produire les autres levées. On n'a

qu'une triomphe à craindre, parce qu'aussi-tôt que l'on entre en jeu, on joue ſpadille, & l'on force néceſſairement *le roi* ou *baſte* à tomber. S'ils ſe trouvent diſperſés, ſpadille les fait tomber tous les deux, & on ne craint plus que les rois ſoient coupés.

Autre maniere de jouer le Tritrille.

On peut jouer le Tritrille en ôtant *en cœur* & *en carreau*, les *ſix*, *cinq* & *quatre*; *en pique* & *en trefle*, on retranche ſeulement *les trois* & *les quatre* : ce qui produit ſept cartes reſtantes en chaque eſpece quand elle n'eſt point triomphe, & neuf quand cette eſpece eſt triomphe.

En Noir, Pique & Trefle.		*En Rouge*, Cœur & Carreau.	
1 *Spadille*,	Matadors.	*Spadille*	1
2 *Manille*,		*Manille*	2
3 *Baſte.*		*Baſte*	3
4 *Le Roi*,	Séquence.	*Ponte*	4
5 *La Dame*,		*Le Roi*	5
6 *Le Valet.*		*La Dame*	6
7 *Le Sept*		*Le Valet*	7
8 *Le Six*		*Le Deux*	8
9 *Le Cinq*		*Le Trois*	9

On voit par cette table que la couleur rouge n'a pas plus de cartes que la noire.

Lorſqu'on combine ſon jeu, il faut ſe rappeller qu'il y a deux cartes retranchées en chaque eſpece noire, & trois en chaque eſpece de la couleur rouge : avec cette attention, on jugera que l'on peut jouer de plus petits jeux, puiſque l'on a moins de cartes à appréhender.

Pour éviter l'interruption qui ſe trouve entre *le cinq* & *le deux en noir*, & entre *le trois* & *le ſept en rouge*, je crois qu'il ſeroit plus à propos d'ôter

les deux en noir, & *les ſept* en rouge, & de conſerver *les quatre* en l'une & l'autre couleur. Par ce moyen *les quatre* de chaque eſpece feroient *les manilles d'attente.*

Si l'on fait *des paſſes*, autrement des coups nuls en jouant le tritrille de l'une ou de l'autre façon, le jeu eſt remis, ainſi qu'au ſolitaire à quatre, & les bêtes montent également.

Cependant les bêtes ne devroient à la rigueur augmenter que de 26 au lieu de 28, parce qu'avec les deux fiches de poulans, chacun ne met que deux jetons du jeu. Ainſi il ne ſe trouve au jeu que 26: mais comme cet objet eſt peu conſidérable, il ne vaut pas la peine de compter de nouveau les bêtes. On peut les payer également qu'au Solitaire à quatre.

Afin que le tritrille compenſe la durée du Médiateur, on fait deux tours plus qu'au Médiateur à quatre.

ARTICLE TROISIEME.

Le Piquemedrille, ou le Médiateur ſolitaire à deux.

J'Ai nommé ce jeu *Piquemedrille*, parce qu'il tient du *Piquet* & du *Médiateur*, qui lui-même tire ſon origine du *Quadrille.*

Il tient *du Piquet*, par le nombre des perſonnes qui jouent ce ſolitaire, & parce qu'on écarte ainſi qu'au piquet.

Il tient *du Médiateur*, en ce que les moyens qu'on emploie à ce jeu ſont les mêmes.

On ſe ſert pour jouer le *Piquemedrille*, d'un jeu compoſé de quarante cartes, telles qu'au médiateur à quatre.

Le premier roi fixe la favorite, & celui devant lequel il tombe, commence à faire pour le coup.

Il partage par quatre & par trois vingt cartes

entre ſon ami & lui; ce qui fait qu'ils en ont chacun dix : il reſte un talon de vingt.

Le premier combine ſon jeu & décide ce qu'il fera. Il demande *Médiateur ſans-prendre* , *la vole*, ou bien *il paſſe* : le dernier lui répond en permettant, ou demandant mieux s'il le peut.

Pour demander *ſans-prendre*, il faut voir dans ſon jeu ſix levées, ſans qu'il ſoit beſoin de faire d'écart.

Pour demander *Médiateur* , on ne peut donner de regles certaines. Il n'eſt pas néceſſaire de ſe voir cinq levées, il ſuffit d'avoir trois ou quatre belles cartes, on écarte les autres , & l'on eſpere qu'en en reprenant autant, il pourra rentrer quelque choſe de bon. Le profit ou la perte dépendent, comme on le voit, du haſard des cartes qui rentrent.

Celui qui a la permiſſion de jouer, a l'avantage d'aller le premier aux cartes, mais ce n'eſt qu'après avoir déclaré en quelle eſpece il jouera.

Il peut reſter dans le talon des cartes d'importance, c'eſt pourquoi le Joueur ne doit pas conclure que celles qui lui manquent , ſont contre lui dans le jeu de ſon adverſaire. Concluſion qui eſt néceſſaire à toutes les autres eſpeces de Médiateur.

Une perſonne qui regarderoit les cartes qui reſtent au talon , ſeroit condamné à payer la bête.

Celui qui fait, met devant lui cinq fiches de poulans, parce qu'il ne doit y en avoir qu'une pour le jeu.

Les autres fiches ſont retirées par chacun des trois matadors.

Il n'y a au jeu *qu'une fiche* par coup, & *quatre jetons* : deux de chaque Joueur : les bêtes ne doivent donc être que de 14. Ainſi en ſuivant les circonſtances , elles ſe trouveront toujours moitié moindres que celles dont nous avons parlé dans la Section du paiement. Il en eſt des paſſes à ce jeu ainſi qu'aux autres eſpeces de Solitaires.

La durée du piquemedrille doit être de quarante coups, autrement de vingt tours, dont on peut faire le dixieme & le vingtieme doubles, ou es deux derniers si on l'aime mieux.

Dans quelle circonstance on doit employer les différentes especes de Médiateur.

Les différentes especes de Médiateur sont toutes utiles à sçavoir, afin de les pouvoir mettre en usage lorsque la circonstance le demande *nécessairement*; car on ne doit jamais employer l'une des trois especes de médiateur solitaire, sans y être forcé, soit parce qu'on ne se trouve pas nombre suffisant pour jouer le Médiateur où tous les moyens ont lieu, soit à cause de l'ignorance & de la présomption de quelqu'un de ceux avec qui on est lié pour une partie.

Je ne puis m'empêcher de faire remarquer ici *le ridicule de la mode*, qui engage quatre Joueurs expérimentés à *jouer le solitaire* & à se priver de gaieté de cœur de la demande, moyen qui est peut-être de tous le plus essentiel.

Ou c'est par récréation que l'on se met au jeu, ou c'est par intérêt; dans ce dernier cas, je conviens que le jeu monte un peu plus haut en jouant le solitaire, qu'en jouant le médiateur avec demande; mais est-il nécessaire pour cette petite augmentation d'altérer le jeu, & de retrancher une partie de sa beauté? que l'on augmente la taxe de la fiche, & l'on pourra se satisfaire à la volonté: ce motif n'est donc pas excusable.

Si, comme on le doit, on se met au jeu par récréation, quel prétexte nous apporterons les partisans de la mode, pour excuser le refus qu'ils font de ce qui peut davantage les satisfaire.

Lorsque le malheur paroît obstiné à poursuivre quelqu'un des Joueurs (ce qui est très-ordinaire, alors le malheureux est privé de ce qui pourroit

égayer son infortune. Ne pouvant faire de médiateurs ni de sans-prendre, il auroit de temps en temps la consolation d'être appellé, ou de demander lui-même. Quand même on ne lui accorderoit pas la permission de jouer, ce seroit pour lui une satisfaction de ne s'être pas servi de cet ennuyeux mot *je passe*. Une autre fois il voit un coup nul dans le temps qu'il a quatre levées sûres en sa main, pourra-t il s'empêcher de maudire la mode. Voilà un inconvénient qui devroit l'en dégoûter, & qu'en commençant une partie de solitaire, chacun a lieu de craindre pour soi ; mais *la mode* ferme les yeux à toute considération. Essayons encore une réflexion fort simple.

Qui est-ce qui a engagé à ajouter *au quadrille la couleur favorite & le Médiateur ?* Qu'est-ce qui a fait accueillir & suivre généralement cette nouvelle méthode ? N'est-ce pas parce que l'on a trouvé par là les moyens de mettre son jeu à profit, multipliés, & bien plus diversifiés, & qu'en conséquence de cette diversité, on peut faire valoir proportionnément toutes sortes de jeux ?

Que me répondront maintenant ces partisans de *la mode*, qui retranchent deux de ces moyens ; sçavoir, la demande simple, & la demande en préférence ? Ils auroient certainement beaucoup de tort de retrancher le *médiateur* ; néanmoins je leur pardonnerois plus volontiers la suppression de ce moyen que celle de la demande. Ils ne priveroient un joueur du plaisir de jouer seul, que pour l'obliger, *en demandant*, de rendre un autre participant de son beau jeu. Il n'y auroit point de coup qui ne fût intéressant, au lieu qu'au solitaire il y en a beaucoup de nuls.

Je pourrois encore faire voir d'autres inconvéniens *du solitaire*, mais je crois ce que j'ai dit suffisant pour prouver que ce jeu est très-inférieur au médiateur ordinaire, & que la mode ne doit jamais engager à le jouer.

En faisant abstraction de la mode, il est certain cas où il est de la prudence de préférer le solitaire au Médiateur avec demande. En voilà la raison & la circonstance.

La demande a des régles dont la connoissance est absolument nécessaire pour que l'on trouve ce moyen aussi avantageux & aussi récréatif qu'il l'est en effet : beaucoup de personnes qui font, pour ainsi dire, métier du Médiateur, ignorent la plupart de ces régles, ou du moins les différentes occasions où l'application de l'une est plus utile que l'exécution de l'autre : ces personnes, à cause de la longue pratique qu'elles ont de ce jeu, s'imaginent n'y pas faire la moindre faute ; si par leur mal joué un coup ne réussit pas, la présomption les empêche d'écouter les remontrances qu'on peut leur faire, & non contentes de faire perdre celui qui a eu le malheur de se trouver leur ami, elles le blâment, & quelquefois même ont la vivacité d'en venir aux invectives.

Si l'on connoît de pareils joueurs, le plus sûr est de les éviter ; mais autant de fois que l'on sera absolument forcé de jouer avec eux, j'avoue qu'il est plus utile de céder à l'ignorance tous les avantages de la demande, que de se mettre dans le cas de perdre par leur faute, & de s'exposer à chaque coup à des corrections aussi mal-fondées. C'est alors qu'il faut faire son possible pour leur faire jouer *le solitaire* ; si on y est une fois parvenu, bien loin de le quitter, elles ne veulent plus entendre parler *du médiateur avec demande*, elles trouvent ce nouveau jeu bien moins embrouillé. *La demande*, disent-elles, *a quelque chose d'inégal, il n'y a point de regles fixes* : on peut leur accorder ce qu'elles n'ont jamais connu.

Le solitaire nous produit donc souvent, quoiqu'indirectement, l'aveu du peu de connoissance qu'elles ont du moyen qu'elles méprisent. Entre-

tenons-les dans leur erreur. Voilà le cas où non-seulement je ne blâme point le solitaire, mais où je me montre, & suis en effet un de ses plus zélés partisans.

LE JEU DE L'HOMBRE A TROIS.

IL est inutile de s'arrêter à l'étymologie du jeu de l'hombre, il suffit de dire que les Espagnols en sont les Auteurs, & qu'il se sent du flegme de la nation dont il tire son origine, aussi demande-t-il beaucoup d'application, & quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, ou qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi, pour le bien jouer, il faut du silence & de la tranquillité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont présens quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent apprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir; car il est sans contredit le plus beau & le plus divertissant de tous les jeux, pour ceux qui ont ce qu'on appelle ordinairement l'esprit du jeu.

Il n'y a, à proprement parler, qu'une maniere de jouer l'hombre qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on a donné ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'approche en rien de l'agrément & de la perfection du jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les régles;

nous ne laisserons pas d'en dire deux mots à la fin de cet Ouvrage.

Ce jeu ayant déja été traité, il suffira, en suivant la même maniere qui est assez simple & facile, d'y ajouter ce qui peut y avoir été oublié, & corriger les fautes qui s'y sont glissées, & quoiqu'il semble que dans les régles qu'on a données du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes, soit qu'elles soient triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rappeller ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent apprendre ce jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des cartes est de quarante; les Marchands les vendent ordinairement toutes préparées, sinon on prend un jeu entier, qui est composé de cinquante-deux cartes, dont on ôte les quatre dix, les quatre neuf, & les quatre huit, qui font douze cartes à ôter de cinquante-deux, ainsi il en reste quarante, & ces quarante font le jeu de l'hombre.

De l'ordre naturel des Cartes.

J'appelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires, & deux rouges; les deux noires sont pique & trefle.

L'ordre du pique & du trefle, est comme dans les autres jeux, & est tout naturel; le roi, la dame, le valet, le sept, le six, le cinq, le quatre, le trois & le deux.

Il faut observer seulement que les as noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes; la raison est qu'ils sont toujours triomphes, comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le carreau & le cœur, dont l'ordre est différent: le voici.

Le roi, la dame, le valet, l'as, le deux, le

trois, le quatre, le cinq, le ſix & le ſept.

Mais afin qu'on le voie d'un clin d'œil, on les a miſes ci-après ſuivant leur ordre naturel.

Noires.

Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois. Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.

Obſervez qu'il y a dix cartes en rouge, & qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raiſon que nous avons déja dite, que les as noirs qui ſont toujours triomphes n'y ont point de place.

De l'ordre des Cartes quand elles ſont Triomphes.

Il faut ſe ſouvenir ici de ce que nous venons de dire, que les as noirs ſont toujours triomphes, en quelque couleur que l'on joue : ainſi, ſoit qu'on joue en pique, trefle, cœur ou carreau, l'as de pique, appellé ſpadille, eſt toujours la premiere triomphe, & l'as de trefle appellé baſte, toujours la troiſieme. De là vient auſſi qu'il y a toujours douze triomphes en rouge, & qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'as de pique s'appelle ſpadille, & l'as de trefle ſe nomme baſte.

Cela ſuppoſé, il eſt aiſé de voir que la premiere triomphe & la troiſieme ſont toujours fixes ; la difficulté eſt de ſçavoir quelle doit être la ſeconde triomphe.

En quelque couleur que l'on joue, la derniere carte, dans l'ordre naturel, devient la ſeconde triomphe ; ainſi le deux de pique, quand on joue en pique, eſt la ſeconde triomphe, & pour lors ſe nomme manille. Il en eſt de même du deux de trefle quand on joue en trefle.

Quand on joue en rouge, le ſept de cœur ou le ſept de carreau ſont la ſeconde triomphe, c'eſt-à-dire, le ſept de cœur quand on joue en

cœur, & le ſept de carreau, quand on joue en carreau, & pour lors s'appellent auſſi manille.

Il y a donc, comme vous voyez, quatre manilles, ſçavoir, les deux Deux en noir, & les deux ſept en rouge; mais elles ne jouiſſent de ce privilege que lorſque l'on joue en la couleur dont elles ſont. Par exemple, ſi l'on joue en pique, le deux de pique eſt la manille, & les trois autres ſont les dernieres cartes de la couleur dont elles ſont: il en eſt de même des autres lorſqu'elles ſont triomphes.

Il n'y a de plus qu'une ſeule obſervation, c'eſt à l'égard des as rouges quand on joue en rouge; car ils changent de place: ainſi quand on joue, par exemple, en cœur, l'as de cœur marche devant le roi, & eſt alors la quatrieme triomphe. Il en eſt de même de l'as de carreau, quand on joue en carreau, & pour lors ils s'appellent pontes.

Mais il faut ſe ſouvenir que ce n'eſt que quand on joue en la couleur dont ils ſont: car hors de là ils ſuivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les Tables ſuivantes, où les triomphes ſont dans leur ordre.

Noires.

Spadille. Manille. Baſte. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Spadille. Manille. Baſte. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six.

Obſervez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les triomphes au jeu de l'hombre, ne ſe font pas comme à l'impériale & à la bête, en tournant une carte, car on ne tourne point.

Voici donc comme elles ſe font; quand on donne les cartes, comme nous allons dire, chacun voit ſon jeu, & parle à ſon rang.

Suppoſons que vous êtes le premier en carte, & que vous ayez, par exemple, ſpadille, le deux de pique, le baſte, le ſept de pique & le trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs ; conſultez l'ordre des cartes quand elles ſont triomphes, vous verrez que vous avez trois matadors, le ſept & le trois, qui eſt très-beau jeu ; vous demandez ſi l'on joue : Je ſuppoſe que les autres n'ont pas jeu, on vous répond que non ; vous dites alors : Je joue en pique, & vous faites votre écart, comme nous dirons ci-après, & voilà comme ſe font les triomphes. Ce que je dis du premier en carte ſe doit entendre des deux autres, quand ceux qui précédent n'ont pas de jeu, & on dit, paſſe.

Les triomphes ſe font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a ſon jeu.

Mais il faut bien ſe ſouvenir de la nommer avant d'avoir vu ſa rentrée : car ſi celui qui joue voit ſa rentrée, ou même la tourne devant ſes yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît, & pour lors il eſt obligé de jouer en celle que l'on nomme la premiere.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui eſt à la droite de l'hombre, en ce cas, il eſt permis à l'hombre de reprendre dans ſon écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui ; mais il faut pour cela que ſa rentrée ne ſoit point jointe à ſon jeu ; car ſi elle y eſt jointe, il ne lui eſt pas permis de refaire ſon écart.

Il faut nommer formellement la couleur ; & il ne ſuffiroit pas à celui qui joueroit, par exemple, en trefle, de montrer qu'il écarte trois cartes, qui ſeroient un cœur, un pique & un carreau, &

de dire : Vous voyez bien en quoi je joue ; parce que l'on peut écarter les triomphes.

Il ne suffit pas aussi de dire : Je joue en amour, guerre ou indifférence, pour dire en trefle, pique ou carreau ; en un mot, il faut nommer formellement, & il n'y a point d'équivalent qui suffise.

Si l'ombre, après avoir vu sa rentrée, se souvient qu'il n'a pas nommé sa couleur, & qu'il la nomme devant que l'on en ait nommé une autre, il n'encourt aucune peine, & sa couleur est bien nommée.

Si l'hombre nomme une couleur pour l'autre ; il doit jouer en celle qu'il nomme la premiere : ainsi, si ayant jeu à jouer en pique, il disoit, je joue en cœur, dis-je pique, il seroit obligé de jouer en cœur.

En ce cas, il lui est permis de refaire son écart, supposé que la rentrée ne soit pas jointe à son jeu.

Celui qui, jouant sans prendre, nomme une couleur pour une autre, est obligé de jouer en la couleur qu'il a nommée.

Des Matadors & de leurs Priviléges.

Il n'y a proprement que trois matadors, spadille, manille & baste, qui sont les trois premieres triomphes de la couleur où l'on joue.

Spadille est toujours l'as de pique.

Manille est le deux en noir, & le sept en rouge, & le baste est l'as de trefle.

Le privilege des matadors est de ne pouvoir être forcés par aucune triomphe inférieure ; un exemple éclaircira ceci.

Supposons que j'aie en main le baste seul, c'est-à-dire, sans autre triomphe, & que celui qui est le premier en carte joue le roi de triomphe ; je ne suis pas obligé de mettre mon baste, & je m'en vas de telle carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit d'aucune triomphe inférieure, parce que les supérieures forcent les inférieures : ainsi dans l'exemple ci-dessus, si le premier en carte jouoit spadille ou manille, qui sont triomphes supérieures au baste, je serois obligé de le mettre, parce que, comme nous avons dit, le supérieur force l'inférieur.

Remarquez cependant qu'il faut que ce soit le premier qui joue le matador supérieur pour forcer l'inférieur.

Car par exemple, si je suis dernier en carte, & que j'aie le baste seul, si le premier joue atout du roi, & que le second mette spadille sur le roi, je ne suis pas obligé de mettre le baste, parce que spadille n'a point été joué par le premier.

Quand je dis par le premier, je n'entends pas le premier en carte ; mais celui qui joue après avoir fait la levée derniere.

Un autre privilege des matadors, est d'être payés d'un jeton quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue doubles, comme nous l'expliquerons plus amplement.

Mais pour être payés, il faut qu'ils soient trois dans la main de celui qui joue, autrement ils ne se paient point.

Autrefois l'hombre les payoit quand il faisoit la bête, & que les trois matadors étoient dans la main de l'un des deux autres ; mais cela n'est plus en usage.

Si l'hombre gagne avec les trois matadors, il se les fait payer ; s'il perd, il paie aux autres. Ce privilege se communique à toutes les autres triomphes qui sont de suite, & ces triomphes usurpent alors le nom de matadors : ainsi celui qui a les quatre premieres triomphes, se fait payer quatre matadors ; s'il a les cinq premieres, il en fait payer cinq, & ainsi des autres à proportion jusqu'à neuf; mais il faut, pour être payé, que les triomphes soient de suite.

De la maniere de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter pour chacun des Joueurs vingt jetons & neuf fiches, & se souvenir que chaque fiche vaut vingt jetons & s'appelle cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque fiche : si elle vaudra cinq, dix, vingt, trente sols, plus ou moins : & c'est ce qu'on appelle jouer aux cinq, aux dix, ou au trente sols le cent.

Après quoi il faut tirer les places ; ce qui se fait en mettant aux trois places, où sont comptés les jetons, trois cartes de différentes couleurs, & en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs ; & chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avoit autrefois des cérémonies très-incommodes, chacun se déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on présente : mais on les a supprimées : & l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la chambre, tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens ; mais cela cesse dès le moment qu'on allegue la loi de tirer le premier quand on est entré le dernier.

Chacun ayant tiré, & s'étant mis à sa place, on regarde à qui fera ; & pour cela on tourne une carte au milieu de la table, après quoi en distribuant aux trois Joueurs des cartes tournées l'une après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui est au milieu de la Table, est celui qui fait.

Il y a si peu de désavantage à faire d'abord, que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les dames. Mais quand il y a deux dames & un homme, l'usage est que les dames servent l'homme.

De la maniere de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit

avoir neuf fiches & vingt jetons avant de donner : On marque le jeu, en mettant chacun trois jetons devant ſoi, & deux à chaque fois que l'on paſſe ; & l'on appelle cela jouer trois & deux. Autrefois on ne mettoit devant ſoi que deux jetons chacun, & un chaque fois qu'on paſſoit, mais cela ne ſe pratique plus : cependant il y en a encore qui ne mettent qu'un jeton à chaque paſſe, & cela s'appelle jouer aux trois & un.

Chacun des jetons qui marquent le jeu, en vaut trois : & cette maniere abregée de marquer, eſt afin que l'on voie plus facilement ſi tous ont bien marqué.

Le jeu étant marqué, celui qui doit faire, bat les cartes, fait couper celui qui eſt à ſa gauche, & les donne trois à trois, juſqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois ; & ſi on les donnoit d'une autre maniere, par mégarde ou autrement, le coup eſt nul, & celui qui a fait doit refaire.

Si les trois paſſent, on en remet chacun deux devant ſoi ; & cela autant de fois que l'on paſſe.

Enfin, s'il ſe trouve que le premier en carte à beau jeu, il demande aux autres : jouez-vous ſans-prendre ? (nous ſuppoſons ici que les autres n'ont pas de jeu) ils répondent que non.

Après quoi il fait ſon écart, & écarte trois, quatre, cinq, ou ſix cartes, ſelon le jeu qu'il a : Il prend le talon à la droite de celui qui fait, met à la place les cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le talon autant de cartes qu'il écarte, & remet le reſte du talon au milieu de la table ; d'où le Joueur qui eſt après celui qui fait jouer, prend également du talon tel nombre de cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de ſon jeu autant, & enſuite s'il en reſte au talon, celui qui eſt à la gauche de

l'hombre, prend toutes, ou tel nombre qu'il veut des cartes qui reſtent, en ayant, comme les autres, écarté auparavant pareil nombre qu'il en prend.

Il doit, s'il en laiſſe après les avoir vues s'il veut, & montrées aux deux autres Joueurs, ou ſans les avoir vues, les mettre avec ſon écart ſur le reſte des cartes, qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'obſerve, on n'eſt jamais en peine de ſçavoir à qui c'eſt à jouer; car c'eſt toujours à celui qui a les écarts à ſa gauche pour le premier coup.

Si en donnant les cartes il y en a une ou deux tournées, on continue comme ſi de rien n'étoit, à moins que ce ne ſoit un as noir, auquel cas on refait: cependant ſi celui qui donne, la tourne en donnant, il eſt au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejetter; & s'il y a plus de deux cartes tournées, le coup eſt nul, & l'on doit refaire.

De même ſi l'on s'apperçoit en donnant ou en mettant les cartes ſur le tapis, qu'il y ait une carte telle qu'elle ſoit de retournée ſur le talon, l'on doit refaire.

Mais lorſque quelqu'un a dit, je joue ſans-prendre, ou en prenant, & que les autres ont paſſé, s'il ſe trouve une carte ou deux de retournées dans le talon, quand même ce ſeroit un matador, le coup eſt bon, & doit ſe jouer; ſi néanmoins il s'en trouvoit davantage de tournées, le coup ſeroit nul, parce que cela découvriroit trop le jeu.

Si celui qui mêle tourne une carte par mégarde de celle qu'il donne, à moins que ce ne ſoit un as noir, le coup eſt bon, & il ne fait pas la bête. Qui donne plus de dix cartes à un des Joueurs, rend le coup nul, & eſt obligé de refaire.

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclus de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné dix cartes à lui-même ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes ; auquel cas ils en doivent écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le talon : car si après l'écart fait, ils en avoient dix, ils feroient la bête, ils la feroient pareillement, s'ils demandoient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit, passe, avec dix cartes, on le joue différemment ; en bien des endroits on ne fait pas la bête pour cela ; en d'autres on la fait.

Pour moi je trouve trop de sévérité à faire la bête, pour passer avec dix cartes ; car il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux ; il ne voit que des trois & des quatre dans son jeu ; il n'a pas le courage de regarder ses cartes ; & on lui fera faire la bête pour ne les avoir pas comptées. Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande doit avoir examiné son jeu, & par conséquent en avertir.

Autrefois on étoit là-dessus d'une exactitude si grande, que si un Joueur avoit dit, je passe, j'ai dix cartes, il auroit fait la bête : à présent on a proscrit cette sévérité Espagnole, & on joue d'une maniere plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix cartes veut jouer sans-prendre, il faut qu'il batte ses cartes, & que l'on en tire au hasard, que l'on met dans l'écart ; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans-prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes,

se doit aussi entendre quand on en a que huit ; car la peine est égale pour plus comme pour moins, c'est-à-dire que celui qui en donnant ne donneroit que huit cartes, feroit la bête, & ne pourroit faire jouer pour ce coup, comme s'il en avoit donné dix, & celui des trois qui après avoir écarté se trouveroit huit cartes seulement, feroit la bête comme s'il en avoit dix, & joueroit avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en auroit que huit, vouloit jouer sans-prendre, il faudroit qu'il fît avec ses huit cartes assez de levées pour gagner : s'il jouoit en prenant il en prendroit du talon une de plus qu'il n'en écarteroit.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisoit de retourner une ou plusieurs cartes du talon par mégarde ou autrement, il ne peut faire jouer, & fait la bête, & n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des Joueurs en remettant le talon sur la table ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au talon, on joue le coup, & il fait la bête.

Le jeu est faux lorsqu'il y a trop ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du jeu de l'hombre.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le jeu ou dans le talon, & que l'on ne s'en apperçoive qu'après que quelqu'un a dit, je joue sans-prendre, ou qu'il en a pris, le coup est bon, & doit se jouer, pourvu que l'une de celle qui est double ou toutes les deux se trouvent dans l'écart ; car si elles sont toutes les deux dans les vingt-sept cartes des Joueurs, le coup est faux, & on doit refaire.

Le coup est également bon s'il y a moins d'une carte dans le talon & dans le jeu, & que l'on ne s'en apperçoive qu'après que l'Hombre a dit, je joue sans-prendre, ou autrement.

S'il y avoit trop ou trop peu de deux ou trois cartes dans le jeu, le coup feroit nul, il faudroit refaire.

Celui qui donneroit avant fon rang, s'il avoit achevé de donner les vingt-fept cartes, & pofé le talon fur la table, il ne pourroit en revenir, & l'on continueroit la partie comme fi véritablement il avoit dû faire, mais s'il s'en appercevoit avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer & faire donner celui qui doit faire par droit de jeu.

Toutes les fois que le jeu eft faux ou nul, & que l'on refait, c'eft à celui qui faifoit de refaire.

De la maniere de jouer fans-prendre.

Jouer fans-prendre, c'eft jouer fans écarter; & pour cela il faut fe fentir affez beau jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joue fans-prendre, étoit autrefois de fe faire payer fix jetons par chacun des Joueurs pour le fans-prendre.

Mais préfentement on joue prefque par-tout le fans-prendre & les matadors doubles; c'eft comme l'on convient de le jouer.

C'eft-à-dire, que l'on donne à celui qui joue fans-prendre douze jetons pour le fans-prendre, & deux pour chaque matador, fi l'on joue double, & la moitié fi l'on joue fimple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé, car fi on a coupé, il y a prefcription, ils ne fe paient plus.

Il en eft de même de la bête que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plufieurs coups depuis.

Si c'eft le premier en carte qui joue fans prendre, il nomme fa couleur, & les autres font leurs écarts, comme nous avons dit ci-deffus, & comme nous le dirons plus amplement dans la fuite; & s'il a jeu sûr, comme feroient cinq matadors, il peut dire, je joue fans-prendre, & montre fon jeu,

ſans être obligé de nommer ſa couleur.

Si celui qui a joué ſans-prendre, fait cinq levées ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il ſe fait payer ce qui eſt marqué au jeu, & par deſſus cela le ſans-prendre : s'il perd, il paie le ſans-prendre aux deux autres ſur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande ſi l'on joue ſans-prendre, & que l'un des deux autres réponde que oui, le premier a la préférence, & peut jouer ſans-prendre ; s'il n'a pas jeu à jouer ſans-prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme ſa couleur, & ſe fait payer du ſans-prendre s'il gagne, ſinon il le paie, comme nous venons de dire ; c'eſt ce qu'on appelle ſans-prendre forcé. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en carte, n'ayant pas jeu à jouer ſans-prendre, nomme ſa couleur, ſans demander ſi l'on joue, il eſt obligé de jouer ſans-prendre.

Si cela ſe faiſoit après avoir fait ſon écart & en prenant le talon, parce qu'il ſe croiroit le dernier en carte, il ne ſeroit pas obligé de jouer ſans-prendre ; mais celui qui eſt devant ne perdroit pas pour cela le droit de parler le premier, & de lui demander s'il joue ſans-prendre.

De la maniere d'écarter.

Quand l'hombre joue ſans-prendre, il n'eſt pas difficile d'écarter ; le premier peut prendre juſqu'à huit cartes, & même neuf ; mais ce ſeroit ne ſçavoir pas le jeu, car on en doit laiſſer au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les triomphes ne ſe partagent pas.

Lorſque l'hombre ne joue pas ſans-prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond qu'il n'ait quelques matadors ou quelques fortes triomphes avec des rois.

Aller au fond, c'eſt laiſſer moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après, & c'eſt ruiner le jeu en partageant les triomphes, ce qui fait fort ſouvent gagner l'hombre.

Il

Il eſt donc de la diſcrétion de celui qui doit écarter le premier après l'Hombre, de voir ſi avec les triomphes qu'il peut raiſonnablement eſpérer dans les cinq ou ſix cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées, ſans quoi il doit laiſſer cinq cartes à celui qui écarte après lui.

Il eſt vrai qu'il n'eſt pas néceſſaire que les quatre levées ſoient auſſi ſûres que s'il étoit l'Hombre ; la raiſon eſt que le tiers l'aide en faiſant *Gano* de ſes rois, & en forçant les triomphes de l'Hombre.

Si l'Hombre ne joue pas ſans prendre, il écarte le premier, & celui qui eſt à ſa droite après : s'il joue ſans-prendre, il ne fait point d'écart, & celui qui eſt à ſa droite écarte le premier.

Remarquez donc, que pour écarter on ne regarde pas qui eſt le premier ou dernier en carte ; mais que les écarts ſe font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'Hombre doit être attentif à la maniere d'écarter des autres, & prendre garde qui eſt celui qui va au fond ; car il doit s'en donner de garde, & tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point aſſez de jeu pour gagner ſans cela.

Il doit en ce cas jouer de façon à s'aſſurer quatre mains qui lui ſuffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres Joueurs.

S'il reſte quelques cartes du talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir, auquel cas les deux autres peuvent auſſi les voir ; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenoit trop de cartes, il ne fait pas pour cela la bête, pourvu qu'il ne les ait pas vues, & il en eſt quitte pour remettre ſur le talon celles qu'il prend de trop. Si elles ſont mêlées avec ſon jeu, on les tire au haſard, & on les met ſur le talon, ſi celui qui doit

prendre après lui n'a pas encore pris; autrement on les met avec les écarts, & il fait la bête.

S'il en prend trop peu, c'eſt preſque la même choſe : ſi le talon eſt encore ſur le tapis, & que celui qui doit prendre après lui n'ait pas encore pris, il en prend ce qui lui manque ; s'il a pris, il les prend au haſard dans les écarts.

Celui des Joueurs qui prendroit les cartes du jeu d'un autre au lieu du talon, peut les remettre ſur le jeu où il les a priſes, pour retourner en prendre au talon ; s'il ne les a pas vues, il n'y a point de faute ; mais s'il les a vues, il les remettra également ſur le jeu où il les a priſes, fait la bête de moitié avec celui à qui eſt le jeu vu. L'un paieroit pour ſon peu d'attention, & l'autre pour ſa nonchalance, devant toujours avoir ſon jeu à la main pendant que l'on joue : cette loi eſt d'autant mieux établie, qu'elle empêche pluſieurs abus : Premierement, les pieges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient prendre du talon, en lui mettant à portée un jeu à la place du talon ; en ſecond lieu, la mauvaiſe foi de celui qui faiſant ſemblant de prendre au talon, pourroit, pour profiter du jeu de ſon voiſin, s'en ſervir comme du talon. Il en ſeroit de même de celui qui, au lieu de tourner les levées des Joueurs pour les compter tourneroit leur jeu pour les mêmes raiſons.

Si le dernier qui prend, en prend moins qu'on ne lui en laiſſe dans le talon, il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laiſſe, mais les remettre à part avant que de les voir ou de joindre celles qu'il prend à ſon port, ſinon il fait la bête : enſuite il peut voir ou non celles qu'il laiſſe, & les mettre ſur l'écart : & s'il les voit, les autres les peuvent voir auſſi ; mais s'il ne les voit pas, les deux autres ne les peuvent pas voir, & celui qui les voit fait la bête : mais après que le coup eſt commencé de jouer, les uns ni les autres

ne les peuvent voir sans faire la bête.

Si quelqu'un, ou même deux des Joueurs, croyant que tous auroient passé, mettoient leur jeu sur le talon, ou les brouilloient, & que celui qui n'auroit pas passé, voulût jouer, il faudroit que les autres reprissent leurs cartes s'ils pouvoient les distinguer, sinon en reprendre chacun neuf en leur rang sans rien voir, & ensuite écarter & jouer comme si cela n'étoit pas arrivé, en cas néanmoins que celui qui veut jouer le desire : sinon refaire s'il y consent, parce qu'on pourroit le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât ; si les cartes étoient même retournées, il faudroit toujours en user de même après les avoir battues ; mais outre cela, celui qui les auroit retournées feroit la bête.

De la maniere de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits, le premier en carte joue le premier ; & l'on continue à chaque levée, comme dans tous les autres jeux, en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer, c'est :

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue, on n'est pas obligé de mettre de triomphe si on ne le juge à propos.

2. Que soit que l'on joue atout, ou d'une autre couleur, on n'est pas obligé de mettre au dessus ; pourvu qu'on fournisse de la couleur dont on joue, cela suffit.

3. Que quand un de ceux qui défendent la Poule demande *Gano* à son camarade, il le doit faire s'il le peut, à moins qu'il ne se voie (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main, ou bien à moins qu'il n'ait un jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On appelle faire *Gano*, laisser passer à celui qui demande *Gano* la carte qu'il joue quoiqu'on ait au dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la poule, joue la dame de pique, & demande *Gano*

du roi : ſon camarade ne met pas le roi, mais il faut pour cela qu'il ait un petit pique, car ſi le roi eſt ſeul, il eſt obligé de le mettre, à peine de faire la bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la poule, en jettant ſa carte frape ſur la table, c'eſt un avis qu'il donne à ſon camarade de couper d'une forte triomphe pour forcer l'Hombre.

Celui qui montre ſon jeu ou ſes rentrées, fait la bête.

Si quelqu'un quitte & montre ſon jeu avant que le coup ſoit entierement joué, il fait auſſi la bête, & doit reprendre ſes cartes & achever le coup ſi un tiers le deſire, & peut gagner codille, parce que l'on ne peut faire tort au tiers & même à l'Hombre quand ce n'eſt pas lui qui quitte ; ainſi il eſt toujours néceſſaire de ne pas quitter ni montrer ſon jeu que le coup ne ſoit achevé de jouer.

Si l'Hombre quitte & montre ſon jeu, abandonnant à gagner codille à qui le pourra, il fait deux bêtes, l'une pour avoir montré ſon jeu, & l'autre pour l'avoir quitté, & les deux autres Joueurs doivent partager entr'eux ce qui eſt ſur le jeu : mais ſi l'un des deux vouloit que l'on jouât, prétendant gagner codille, il feroit auſſi la bête s'il ne le gagnoit pas, & l'autre tiers la tireroit s'il la gagnoit ; mais quand l'Hombre gagneroit, il auroit toujours fait deux bêtes, & le coup reſteroit ſur le jeu.

Comme le jeu de l'Hombre vient d'Eſpagne, & que cela ſe pratique par-tout, on peut auſſi le pratiquer en France, joint que cela rend le jeu plus animé & plus beau.

Autrefois on faiſoit la bête quand on jouoit devant ſon rang : préſentement cela ne ſe fait plus, ſi l'on en convient.

L'uſage étoit encore que quand on avoit tiré

une carte hors de ſon jeu, l'Hombre qui l'avoit vue la demandoit, & on étoit obligé de la jouer ſi cela ſe pouvoit ſans renoncer ; préſentement il faut qu'elle ſoit ſur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retirer. Un joueur cependant qui affecteroit de montrer quelque carte qui pourroit, n'étant pas jouée ſur le coup, préjudicier & faire perdre l'Hombre, doit être obligé de la jouer s'il le peut ſans renoncer ; s'il ne le peut pas, il ſera la bête pour avoir montré ſa carte mal-à-propos.

Comme il eſt important de ſçavoir le nombre des triomphes qui ſont jouées & de celles qui reſtent, il eſt permis à celui qui eſt à jouer de voir les levées des autres, & de les examiner tant & ſi long-temps que l'on veut, & cela eſt également permis, quoiqu'il n'y ait point de triomphes jouées.

Il n'eſt pas non plus permis à l'Hombre de dire, je la remets ; s'il le dit, il fait la bête, & il en doit être uſé comme au coup précédent, excepté qu'il ne fait qu'une bête, n'ayant pas montré ſon jeu.

Il n'eſt pas permis auſſi à aucun des Joueurs pendant que l'on joue un coup, de dire quand on ne lui demande pas : avez-vous le roi, je coupe à telle couleur, une telle couleur a paſſé, jouez une telle carte, l'Hombre en a pris tant, il a tant de mains, j'en ai tant, il a gagné codille, allez-vous-en de vos bonnes, vous devriez vous en être allé d'une telle carte, c'eſt bien mal joué, vous avez bien fait, & autres ſemblables diſcours, qui peuvent faire connoître les jeux, & qui nuiſent à un de ceux qui jouent. Si l'on veut ſçavoir quelque choſe que l'on peut appprendre en voyant les mains, on peut demander à les voir & rien de plus ; car le jeu de l'Hombre n'eſt beau que quand on ne parle pas ; du moins mal-à-propos, & ceux qui le font paſſent pour des gens indiſcrets & intéreſſés, ou qui ne ſçavent pas jouer ni même vi-

vre, pour ne pas dire pire, & l'on devroit les condamner tous à faire la bête, lorſque cela fait gagner ou perdre quelqu'un : mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un roi joue le premier par malice ou autrement une carte de la couleur de ce roi, & qu'il diſe je n'ai pas le roi, *Gano* du roi ou à votre roi, il fait la bête, parce que c'eſt un menſonge & une ſurpriſe manifeſte, qu'il faut punir par-tout où elle ſe trouve.

Si le jeu ſe trouvoit faux, le coup eſt nul, ſi on s'en aperçoit en le jouant ; mais ſi on ne s'en aperçoit qu'après qu'il eſt joué, il eſt bon.

Or le coup eſt cenſé joué, quand il n'y a plus de cartes dans les mains d'un des trois Joueurs, ou lorſque celui qui joue a cinq levées faites, & qu'il baiſſe ſon jeu.

De la Bête & des Renonces.

La bête ſe fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner que l'hombre faſſe cinq levées.

Il peut auſſi gagner en n'en faiſant que quatre, ſi les cinq autres ſont partagées, enſorte que l'un de ceux qui défendent en faſſent deux, & l'autre trois.

La bête ſe fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle ſe fait quand on renonce : or pour avoir renoncé, il ne ſuffit pas d'avoir lâché ſa carte ſur la table ; il ne ſuffit pas même que celui qui feroit la levée ait jetté ſa carte pour la levée ſuivante, il faut que la levée ſoit pliée, ſans quoi l'on peut reprendre ſa carte & obéir, à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué ſa carte pour le coup ſuivant, pour lors il n'eſt plus à temps d'y revenir : ſi ſa renonce préjudicie au jeu, il reprend ſa carte, mais il fait la bête. Cependant ſi toutes

les cartes étoient jouées, la bête feroit faite, & on ne reprendroit pas ses cartes.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les renonces sont faites; mais si après s'être apperçu de la premiere, il en fait une seconde, il fait deux bêtes, & ainsi de trois & quatre; & dans l'un & dans l'autre cas, il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal-à-propos, & de rétablir le jeu comme il devoit être joué; quand même la derniere main seroit jouée lorsqu'il y a plusieurs renonces dans un coup, & que les cartes ne sont pas brouillées, cela n'empêche pas que celui qui joue ne fasse la bête s'il perd.

Toutes les bêtes faites sur un même coup, soit par renonce, trop ou trop peu de cartes ou autrement, vont ensemble le coup suivant, à moins que l'on ne convienne de les mettre séparément, n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites, de les remettre ou non, mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la poule étant distrait, ne se souvenoit plus de la couleur en quoi l'on joue, & la demandoit à l'autre qui, ou par distraction ou autrement, diroit pique au lieu de trefle, celui qui couperoit avec un pique ne renonceroit pas, s'il n'avoit pas de la couleur jouée, étant permis de gagner; mais il ne sçauroit reprendre sa carte dès qu'elle a touché le tapis, il ne fait cependant pas la bête. Celui qui faisant jouer perd le jeu, & fait encore la bête pour avoir renoncé, est le maître de faire aller ces deux bêtes ensemble ou séparément.

Quand il y a plusieurs bêtes, après que la premiere est tirée, la plus forte se tire, & ainsi des autres qui suivent.

Remarquez que toutes les bêtes qui se font en

quelque maniere que ce soit, sont de tout ce que l'hombre tire quand il gagne, ainsi il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens, & de suivre la maxime des sages joueurs, qui après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au talon, comptent le tout avant de les regarder, pour sçavoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent se partager en différentes manieres, suivant lesquelles on gagne ou on fait la bête.

Il n'y a que deux manieres de gagner dont nous avons déja parlé, & dont il n'y a plus rien à dire : nous ne parlons que des manieres dont on fait la bête.

Quand chacun fait trois levées, l'hombre fait la bête, & c'est ce qu'on appelle remise par trois.

Quand l'hombre en fait quatre, & un de ceux qui défendent quatre, l'hombre fait encore la bête, & c'est ce qu'on appelle simplement remise.

Quand l'hombre en fait quatre levées, & que l'un des deux autres en fait cinq, & quand l'un des deux qui défendent la poule en fait quatre, l'hombre trois, & le tiers deux, l'hombre fait la bête, & celui qui en fait plus que lui gagne, & c'est ce qu'on appelle gagner codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le codille est au jeu de l'hombre, quand sans être l'hombre on fait cinq levées, ou que l'on en fait quatre, & que les cinq autres sont partagées, ensorte que l'un en fasse deux & l'autre trois.

Celui qui aspire au codille, doit être de bonne foi, & ne pas demander *Gano* quand il peut faire quatre levées sans cela ; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là-

dessus ; ce que l'on peut faire, c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise, & ne plus jouer avec eux une autrefois pour éviter cet inconvénient : il y a bien des gens qui demandent *Gano* sans conséquence ; & s'ils gagnent codille, on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé, mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire, lorsqu'il pouvoit faire prendre sans faire *Gano*, car il vaut encore mieux faire gagner codille, que de laisser gagner l'Hombre.

Celui qui gagne codille, tire ce que l'Hombre auroit tiré s'il avoit gagné.

Si l'Hombre demande *Gano* pour empêcher le codille, il fait la bête, car cela n'est nullement permis.

Il y a des gens qui, après avoir vu leur rentrée, qui n'est pas favorable, demandent à s'en aller, ou à faire la bête pour nuire au codille, cela est si fort éloigné de l'esprit du jeu de l'Hombre, qu'il n'y a point de loi sur cet article ; aussi cela n'est-il en usage que parmi des gens qui ne se piquent pas de belles manieres.

Il n'est donc pas permis, en quelque maniere que ce soit, de nuire au codille, si ce n'est en jouant sagement, & en ne faisant pas *Gano*, si l'on croit qu'il le demande mal-à-propos.

Il faut encore se souvenir qu'il vaut mieux risquer de donner codille, que de faire gagner l'Hombre.

Lorsque celui qui aspire au codille demande *Gano* à sa quatrieme levée, & qu'il en a une sûre dans la main, il ne doit pas honnêtement tirer la poule ; il en est de même s'il demandoit sa troisieme levée, & qu'il en eût deux sûres dans la main, quoiqu'il le peut à la rigueur.

Celui qui est le premier à jouer, & qui n'est pas l'Hombre, qui peut avoir quatre mains sûres

dans ſon jeu lorſqu'il a un roi ou deux, dont l'un peut paſſer, & qui a outre cela une dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par ſa dame, ni en demander *Gano*, ni d'aucune autre carte : ni au tiers d'appuyer ni de rien faire : mais il doit jouer d'abord ſon roi, & demander *Gano*, & s'il ne paſſe pas & qu'il en ait deux, le demander de l'autre ; & s'il ne paſſe pas encore, il le peut demander de ſa Dame, parce que s'il commençoit de le demander de ſa dame, qu'elle lui paſſât, & qu'après un de ſes rois lui paſſât auſſi, quand même il n'en demanderoit pas *Gano*, il auroit codille aſſuré, & il n'eſt pas permis de demander ſa premiere main, lorſque l'on en peut avoir quatre ſûres d'une autre maniere : on ne peut néanmoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent codille mal-à-propos ; mais quand cela arrive, les beaux joueurs la remettent preſque toujours, & l'on doit ſe défier de ceux qui ne le font pas.

Il faut néanmoins faire plutôt gagner codille au tiers, que de laiſſer gagner l'hombre quand on ne peut faire autrement, & dans les coups qui ſont douteux, parce qu'il reſte toujours une bête ſur le jeu, & pour lors celui qui le gagne doit tirer ſans ſcrupule.

Il eſt encore à remarquer que quand on demanderoit *Gano* mal-à-propos, & que la carte paſſât, ſans que l'on le pût empêcher, on ne laiſſeroit pas de bien gagner codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *Gano* que l'on pourroit ne pas faire, & remettre le coup par ce moyen,

Il n'eſt pas permis à l'hombre de donner codille à qui il voudra, il doit être forcé de prendre quand il le peut, & ſi en ne le faiſant pas il fait gagner codille à celui qui ne l'auroit pas

naturellement, il doit payer pour l'autre ce qu'il lui en pourroit couter.

De la maniere de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque jeton qui marque le jeu en vaut trois.

Il faut encore sçavoir que quand les joueurs ont marqué diversement, l'un plus, l'autre moins, on passe suivant celui qui marque le plus, & l'on fait la bête de même.

Cela supposé, on commence à marquer le jeu en mettant chacun trois jetons devant soi, comme vous voyez.

OOO

Si l'on passe, & qu'aucun des trois n'ait jeu à jouer, on met encore chacun deux jetons devant soi en cette maniere.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoute deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est quand on joue trois & un, auquel cas on en met d'abord trois, & un chaque fois que l'on passe.

Quand la poule est retirée, on recommence, en remettant chacun trois jetons devant soi; mais quand il y a plusieurs bêtes, après avoir tiré la premiere, on ne met au jeu que chacun deux jetons, & cela tant qu'il y a des bêtes à tirer.

Si l'on gagne codille, quoiqu'il y ait encore des bêtes, chacun met trois jetons devant soi, & cela ne se pratique qu'à celles que l'on gagne par codille; & s'il y en avoit d'autres à tirer après un coup qu'on ne gagne pas par codille, on ne les marqueroit qu'avec deux jetons; quand on joue trois & un, on en met trois au codille, & un aux autres bêtes.

La bête se marque avec deux jetons au des-

ſous ; par exemple, chacun met d'abord trois jetons au jeu ; ſuppoſons qu'on paſſe, on en remet encore chacun deux ; ce ſont cinq jetons devant chaque joueur qui font le jeu, & qui ſe marquent comme dans la figure ſuivante.

OOOOO

Si l'hombre perd, la bête ſera de quarante-cinq jetons, parce qu'il y en a cinq devant chaque, qui font quinze, puiſque chaque jeton en vaut trois. Or quinze jetons devant chacun des trois joueurs font quarante-cinq ; la bête ſe marque comme on voit dans la figure ci-deſſous.

OOOOO
OO

Et autant de fois que l'on paſſe, on met ſur les jetons du deſſous deux autres jetons, ſuivant qu'il eſt marqué ci-après.

OOOOO
OOOO

Celui qui fait la ſeconde bête la fait du total, c'eſt-à-dire, de cent vingt-ſix jetons ; car il y a d'abord cinq jetons devant chacun du fond du jeu, qui font quarante-cinq, comme on vient de l'expliquer. Quarante cinq de la premiere bête, & quatre jetons devant chacun qui ont été mis pour les paſſes qui font trois fois douze, qui valent trente-ſix ; joignez à ces trente-ſix jetons de paſſes, quarante-cinq du fond du jeu, quarante-cinq de la premiere bête, & vous trouverez que ces trois nombres de jetons ſe montent à cent vingt-ſix, qui font la ſeconde bête, qui ſe marque ainſi.

OOOOO
OOOO
OOO

Celui qui en fait une troiſieme, ne la fait plus forte que des jetons qui ſont au deſſous de la ſeconde bête, & elle ſe marque en mettant

encore au dessous; & cela autant que l'on fait de bêtes : mais pour lever la difficulté de compter les bêtes, qui embarrassent bien des gens, on se sert de marques d'ivoire, où les bêtes sont chiffrées, que l'on met devant ceux qui les ont faites.

En voici une Table pour la commodité de ceux qui n'ont pas de marques, où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

TABLE.

1 27	2 71	3 90	4 108	5 126
6 144	7 172	8 180	9 198	10 216
11 234	12 252	13 270	14 288	15 306

Cette Table servira à compter les bêtes qui seront faites sur les coups où l'ombre perdra par remise ; si dans l'intervalle de ces bêtes il y a eu des coups où l'on ait fait passe, l'on augmentera pour chaque deux jetons qui seront marqués dix-huit de la valeur de la bête marquée à la Table ci-dessus. Par exemple, si sur la bête de 90 que je suppose aller sur le jeu pour le premier coup avec le jeu ordinaire, qui est de deux jetons, il se fait passe, on augmentera le jeu de deux jetons, qui en valent, comme il a été dit, 18, ce qui fera que la bête qui sera faite sur ce coup sera de 126, au lieu que si le coup étoit simple, elle ne seroit que de cent huit, ainsi qu'elle est marquée dans la table ci-dessus. L'on augmentera également de 18, pour chaque deux jetons qui seront de surplus : enfin, pour donner en deux mots une idée claire de la maniere dont on doit compter

les bêtes, il suffit de dire que l'on doit faire sa bête de neuf fois ce qui est marqué devant un des joueurs, auquel nombre il faut encore ajouter la bête ou les bêtes qui vont, s'il y en a qui aillent sur le coup. Et lorsque le jeu a été tiré par codille, comme il est marqué par trois jetons; il augmente par conséquent de 27; il n'y a pour cela qu'à suivre la même maniere de compter par neuf tous les jetons qui sont au devant de l'un des joueurs. On observera la même maniere pour compter les bêtes qui se feront lorsque l'on jouera à trois & un, c'est-à-dire, qu'on multipliera par neuf chaque jeton qui sera devant l'un des Joueurs en y ajoutant la valeur des bêtes qui iront sur le jeu; la seule différence qui est entre ces deux manieres de marquer, c'est qu'à la premiere, l'on marque par deux jetons chaque passe, & on le marque par un à cette derniere, c'est plus que suffisant pour sçavoir marquer le jeu tel qu'on le joue. Or, voyons maintenant comment il faut le marquer lorsqu'on le joue à la Bavaroise.

De la maniere de marquer le jeu à la Bavaroise.

On donne ordinairement à chacun des joueurs 300 jetons, qui valent ce dont on est convenu, les fiches qui valent vingt jetons à la maniere précédente de marquer, n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le jeu, chaque joueur met trois jetons au devant de lui, & toutes les fois que l'on passe, chacun remet deux jetons.

On paie la consolation trois jetons, le sans-prendre quatre, & un jeton pour chaque matador; on paie deux fiches pour la vole, & on ne tire qu'une bête, s'il y en a plusieurs, & qu'elle soient séparées: outre ces deux fiches de la vole, on paie à l'ordinaire le sans-prendre & les matadors s'ils ont lieu, & la consolation.

Et si ayant entrepris la vole il ne la fait pas, il paie à chacun de ses deux tiers deux fiches, moyennant quoi il est payé du reste du jeu, comme s'il avoit simplement gagné. La premiere bête n'est jamais que de 9, la seconde de 24, la trosieme de 30, & ainsi en augmentant de 6 en 6, ce qui fait toujours le nombre de jetons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation ni diminution.

De la Vole.

La vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la vole, est de tirer toutes les bêtes qui sont au jeu : mais quand il n'y a point de bête ou qu'il n'y en a qu'une, il gagne le double de ce qu'il auroit gagné. Si, par exemple il y a cinq jetons devant chacun, & une bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la poule, sçavoir ; quarante-cinq aux tours, & vingt-sept de la bête, les deux autres, (outre la poule qu'il tire,) lui doivent encore trente-six jetons chacun. Il en est de même quand il y en a plus ou moins ; mais s'il y a deux bêtes, il les tire, & on ne lui doit rien davantage. Mais si plusieurs bêtes alloient ensemble, parce qu'elles auroient été faites le même coup, ou parce que celui qui auroit fait la derniere, les auroit mises ensemble, on paie le double, comme s'il n'y en avoit qu'une.

La vole n'est pas aisée à faire, & il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus temps de s'en dédire.

Or la vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premieres levées, l'hombre joue seulement une carte, auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

Il faut ici se souvenir que l'hombre qui re-

garde ſon écart, après avoir pris pareil nombre de cartes du talon, & les avoir vues, ne peut faire la vole.

Si celui qui entreprend la vole ne la fait pas, les deux autres partagent entr'eux tout ce qui eſt au jeu, c'eſt-à-dire, les tours & les bêtes; cependant ſi l'ombre a joué ſans-prendre, ou s'il a des matadors, il ſe les fait payer, quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut admettre le contre à ce jeu, il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer & demande aux autres s'ils jouent ſans-prendre, que celui qui ſuit lui réponde, oui, s'il ne joue point, & que le troiſieme diſe enſuite, je le joue ſans-prendre & entreprend la vole; ce dernier y doit être reçu, ſi l'un des deux premiers en ſon rang veut entreprendre la même choſe; & lorſque cela eſt arrêté, les deux qui ne ſont pas avec l'hombre peuvent ſe montrer leurs cartes, & écarter & jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole de la faire.

Il en ſera de même ſi le premier ou le ſecond vent jouer ſans-prendre, & que l'autre veuille entreprendre la vole; s'il manque de la faire l'ayant entrepriſe par contre, il ne doit être payé de rien, encore qu'il gagne le jeu: & paie pour avoir manqué la vole, ce qu'on lui auroit payé, & fait la bête de ce qui va ſur le jeu.

L'Hombre étant une eſpece du jeu de la bête, où l'on admet le contre en France, on peut auſſi l'admettre au jeu de l'hombre, outre que cela donne plus d'étendue au jeu; quoique l'on ne préſume pas que ces ſortes de coups puiſſent arriver ſouvent.

L'hombre ne peut pas faire la dévole, ni l'un des deux autres la vole, quand même ils la feroient effectivement, parce que le premier ne feroit toujours que la bête, & que l'autre ne tireroit

rien, que comme lorſqu'il gagne codille.

De la durée du Jeu.

Comme ce jeu demande de l'application, on y met des bornes, & on convient du nombre des poules que l'on veut jouer; & cela ſe regle ordinairement à vingt, trente, ou quarante au plus.

Quand on eſt convenu du nombre, à meſure que l'on gagne les poules on tire un jeton que l'on met à part; & ces jetons aſſemblés qui marquent la durée du jeu, ſervent auſſi à payer les cartes; cependant on ne marque point lorſqu'on gagne codille.

Quand les coups ſont achevés, on peut jouer les tours, c'eſt-à-dire, trois coups pour chacun ou juſqu'à la premiere bête, mais il n'y a nulle obligation ſi on ne l'a dit, & on n'a point lieu de ſe plaindre d'un joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudroit quitter avant que le nombre des tours convenus fût achevé, devroit payer toute la perte qui ſeroit ſur le jeu, à moins que quelque affaire imprévue, ou autre cauſe légitime, ne l'y obligeât; auquel cas on pourroit ſeulement par honnêteté, ſatisfaire à ce qui a été joué, ou remettre à finir la partie à une autrefois, marquant l'état où on la quitte.

Ce que je dis s'entend quand on joue avec d'honnêtes-gens; car ſi l'on ſe trouvoit entre deux fripons, ce ſeroit autre choſe.

Des différens jeux qui peuvent ſe jouer.

Rien n'embarraſſe plus ceux qui commencent à jouer à l'Hombre, que de ſçavoir quand ils ont jeu à jouer, ou quand ils doivent paſſer; c'eſt pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a aſſemblé ici les plus petits jeux qui ſe peuvent jouer, afin que l'on ſçache à quoi s'en tenir.

La regle générale eſt qu'il faut avoir en ſa main trois levées ſûres en triomphes pour entreprendre de jouer; car c'eſt tout ce que l'on peut eſpérer en

quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées. Or il n'en faut pas moins ; puiſque, comme nous avons dit, il faut toujours cinq levées pour gagner.

Cependant comme on eſpere de partager les levées, & d'en faire faire deux à l'un, & trois à l'autre : on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des jeux les plus petits qui ſe peuvent raiſonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires ; c'eſt-à-dire, pique ou trefle ; mais auparavant il eſt bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois matadors ; c'eſt pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui ſe jouent.

1. Manille, baſte, roi, cinq. 2. Spadille, baſte, roi, cinq. 3. Spadille, manille, roi, quatre. 4. Spadille, manille, ſix, ſept. 5. Spadille, baſte, dame, ſept. 6. Manille, baſte, dame, cinq, ſix. 7. Spadille, roi, dame, valet, ſept, 8. Manille, roi, dame, valet, ſept, 9. Baſte, roi, dame, valet. 10 Manille, baſte, ſept, ſix, cinq, quatre. 11. Roi dame, valet, ſept, ſix, cinq. 12. Spadille, roi, dame, quatre, trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'eſt pas poſſible de faire le détail.

Remarquez : 1°. Qu'il faut que les cartes ſoient toutes de la même couleur, à la réſerve des as noirs qui ſont toujours triomphes.

Remarquez : 2°. Qu'un roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une triomphe, pourvu que ce ne ſoit pas des principales.

3°. Remarquez que quand un roi eſt chargé ; c'eſt-à-dire, que quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fonds, parce qu'elles ſont preſque toujours coupées. Paſſons aux couleurs rouges.

Jeux qui ſe jouent en rouge.

1. Spadille, manille, ponte, quatre. 2. Baſte,

manille, ponte, deux. 3. Spadille, baſte, ponte, trois. 4. Spadille, manille, roi, dame. 5. Spadille, manille, valet, trois, roi. 6. Spadille, baſte, roi, dame, valet. 7. Baſte, ponte, roi, dame, valet. 8. Manille, ponte, roi, dame, valet. 9. Manille, baſte, roi, dame, trois. 10 Manille, baſte, valet, deux, trois, cinq 11. Spadille, baſte, roi, deux, roi.

Remarquez : 1°. Que ce que nous avons dit des jeux qui ſe jouent en noir, ſe doit entendre à proportion de ceux qui ſe jouent en rouge.

Remarquez en ſecond lieu, que comme il y a plus de triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez en troiſieme lieu, que les jeux que nous avons ci-devant marqués, ſont les plus petits qui ſe jouent, & qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas cru devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on eſt en cheville : c'eſt-à-dire, quand on n'eſt ni premier ni dernier; la raiſon eſt que l'on fait des retours qui embarraſſent, & qui ſont cauſe qu'on eſt preſque toujours ſur-coupé.

Après avoir donné un détail des jeux qui ſe jouent en écartant, il faut parler de ceux qui ſe jouent ſans-prendre : c'eſt ce que l'on va voir dans les jeux ſuivans.

Jeux en noir qui ſe jouent ſans-prendre.

1 Spadille, manille, baſte, roi, ſix, une renonce.

Cela fait quatre matadors cinquieme & une renonce.

2. Spadille, manille, roi, valet, roi, roi & renonce, une renonce. 3. Spadille, manille, baſte, roi, roi. 4. Spadille, manille, baſte, ſix, trois, quatre & renonce, une renonce. 5 Manille, baſte, dame, valet, quatre, trois, roi. 6. Manille, baſte, ſix, cinq, quatre & re-

nonce, une renonce. 7. Baſte, roi dame, valet, ſept, ſix, roi. 8. Roi, dame, valet, ſept, ſix, cinq, quatre, roi. 9. Spadille, roi, dame, ſept, ſix, quatre, roi, renonce, une renonce. 10 Manille, roi, dame, valet, ſept, quatre, roi, renonce, une renonce.

Jeux en rouge qui ſe jouent ſans-prendre.

1. Spadille, manille, trois, baſte, quatre, cinq, roi. 2. Spadille, ſept, baſte, roi, trois, roi, 3. Spadille, manille, ponte, ſix, trois, roi, dame gardée, dame gardée. 4. Sept, baſte, dame, valet, deux, ſix, roi, dame gardée, dame gardée. 5. Baſte, ponte, roi ſix, trois, deux, roi, dame gardée, dame gardée. 6 Ponte, roi, dame, valet, deux, trois, ſix, roi. 7. Sept, baſte, ponte, quatre, trois, cinq, roi & renonce, une renonce. 8. Spadille, ponte, roi, dame, deux, ſix, roi, valet gardé.

Les bons joueurs le jouent encore ſans-prendre à bien plus petit jeu, ſur-tout lorſqu'ils ſont premiers ou derniers.

Pluſieurs perſonnes ont ſouhaité quelques regles pour la conduite du jeu ; c'eſt pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelques coups que l'on peut perdre en les jouant mal, & que l'on gagne quand on les joue comme il eſt marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on joue de la maniere qu'on le preſcrit ici, parce que le jeu de ceux qui défendent peut-être tout autrement diſpoſé que dans les exemples que l'on a choiſis : mais hors les coups extraordinaires ; il eſt certain que la maniere de jouer qui eſt ici marquée eſt la plus ſûre.

Au reſte, ce ſont coups arrivés que l'on a eu ſoin de raſſembler.

L'hombre joue ſans-prendre en pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, roi, dame, valet & six de triomphe; roi de trefle, roi de carreau, dame & trois de cœur.

Jeu du second en carte.

Spadille, sept, cinq, quatre de triomphe; dame & valet de trefle, roi & valet de cœur, six de carreau.

Jeu du troisieme en carte.

Baste & trois de triomphe, valet, quatre, deux & trois de carreau, as, cinq, quatre de cœur.

L'hombre perdit ce jeu pour avoir commencé à jouer par le roi de trefle, le dernier en carte le coupa & remit en cœur. Le second fit son roi & son valet de cœur, il joua trefle, & fit appuyer du baste. Si l'ombre avoit lâché il eût perdu le codille : il prit & elle fut remise.

Au lieu que commençant par atout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte joue atout du roi, le second prend de spadille; le troisieme obéit du trois.

Le second, qui a levé, joue trefle; le troisieme coupe de son baste; & l'hombre obéit de son roi.

Celui qui a levé joue cœur, l'hombre met la dame, & le second prend du roi qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le valet de cœur, qui lui fait sa troisieme; mais il n'en fait pas d'avantage, car il reste à l'hombre, manille, dame, valet, & quatre de triomphe, & le roi de careau dont il fait cinq levées.

Si l'on joue carreau, il entre par son roi, & fait trois fois atout, & enleve le sept, le cinq & le quatre qui restoient dans la main du second. Si l'on joue trefle, il coupe du six, & joue pareillement trois fois atout, & fait sa cinquieme levée du roi de carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de triomphe.

L'hombre joue sans-prendre en trefle.

Il étoit en cheville, c'est-à-dire second en cartes.

Jeu de l'hombre.

Manille, baste, roi, dame, cinq & trois de triomphes, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixieme ; la dame de pique gardée, & le valet de carreau.

Jeu du premier en carte.

Six de triomphe, roi, six de carreau, roi, valet, as & six de cœur, six & sept de pique.

Jeu du dernier en Carte.

Spadille, valet, sept, quatre de triomphe ; as, deux & quatre de carreau, roi & valet de pique.

L'hombre perdit ce jeu pour avoir coupé du cinq le roi de cœur, que le premier joue d'abord. L'hombre fut sur-coupé du sept : on remit en carreau ; la levée alla au premier en carte, qui remit en pique le dernier en carte, en fit deux sur l'hombre qui lui faisoient trois levées, & spadille, qui lui fit la quatrieme : ainsi elle fut remise.

Cependant il y avoit deux manieres de la gagner.

La premiere étoit en jettant le valet de carreau sur le roi de cœur, par où l'on avoit commencé à jouer ; & cela d'autant plus qu'il s'en alloit d'une fausse. Si après cela le premier eût fait un retour, laissant aller, ou coupant d'un de ses faux matadors, l'hombre ne pouvoit plus perdre.

La seconde maniere étoit de couper le roi de cœur d'un faux matador ; auquel cas le dernier en carte auroit sur-coupé de son spadille, & fait la premiere levée.

Ensuite il auroit joué carreau, le premier en carte eût pris du roi, & l'hombre auroit mis le valet.

Le premier auroit remis en pique, & auroit ainsi fait faire deux piques au dernier, qui avec son spadille lui faisoient trois levées ; après quoi il ne

pouvoit rentrer qu'en carreau, où le premier en carte obéit. L'hombre eût coupé du cinq, & joué trois fois atout, & enlevé les trois triomphes qui restoient dans la main de celui qui avoit déja fait trois levées.

L'hombre joue sans-prendre en carreau.

Il étoit dernier en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, baste, roi, dame, trois, six, & quatre de triomphe, valet de cœur & valet de trefle.

Jeu du premier en carte.

Ponte de triomphe, roi, valet, sept, trois de pique, trois, quatre, cinq, & six de trefle.

Jeu du second en carte.

Spadille, valet, deux, & cinq de triomphe; roi de trefle, dame, six, & cinq de cœur.

Ce jeu se perdit ainsi.

Le premier en carte joua trefle; le second prit du roi; l'hombre obéit du valet.

Le second remit en cœur pour le roi; l'hombre mit le valet, & le premier s'en alla d'un de ses bas trefles. Le second qui fait cette levée, retourne le cœur par la dame; l'hombre coupe du roi, & le premier sur-coupe du ponte; après quoi il joue un de ses bas trefles, le second coupe du valet de carreau; l'hombre découpe de la dame, & joue atout du baste; le premier s'en va d'un trefle, & le second de son cinq de triomphe, si bien qu'avec spadille & le deux qui lui restent dans la main, il voit venir l'hombre qui n'a plus que la manille & le trois.

Or constamment il gagnoit le coup; si au lieu de découper du roi sur le second coup; il avoit coupé d'une basse triomphe.

Il est vrai qu'on ne peut pas dire que l'hombre l'ait perdu par sa faute; car il falloit à point nommé que le ponte se trouvât dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait beaucoup pour gagner certains coups; mais il arrive très-souvent qu'un bon Joueur en perd après y avoir bien réfléchi, qu'une masette gagneroit en jouant tout autrement.

Voilà des coups sans-prendre perdus dans toutes les situations, c'est-à-dire, premier, second & dernier en carte. Voyons-en présentement quelques-uns des perdus après avoir écarté.

L'hombre joue en pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, manille, six, cinq, quatre & trois de triomphe: il prend un cœur, un trefle & un carreau.

Jeu du second.

Baste & le sept de triomphe, roi & six de trefle, as & cinq de carreau, valet, trois & six de cœur.

Jeu du troisieme.

Roi, dame, valet de triomphe, roi & sept de cœur, dame de trefle, roi, valet & deux de carreau.

Voici comment l'hombre perdit ce jeu. Il joua une fois atout de son spadille: le second obéit du sept, & le dernier du valet. L'hombre joua ensuite une de ses fausses, que le troisieme leva du roi; il joua la dame de trefle, & demanda *Gano* du roi; voilà deux levées: il joue son roi de carreau, l'hombre obéit; voilà trois levées: après quoi il retourne carreau. L'hombre coupa, & fut sur-coupé par le second, qui voyoit venir avec le baste: après quoi il resta le dernier en carte, qui a déja trois levées. le roi, & la dame de triomphe, dont il fait nécessairement la quatrieme.

Il faut brusquer ces sortes de jeux; car si vous voulez vous ménager, & tâcher de mettre en deux, rarement réussissez-vous; & comme on ne manque

manque point de vous ſurcouper, & que d'ailleurs vous avez des fauſſes que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *Gano*, vous êtes en danger de perdre codille.

Ainſi la maniere la plus ſûre & preſque unique de gagner ce jeu, c'eſt de jouer deux fois atout. S'il y a deux triomphes dans chaque main, vous avez infailliblement gagné; parce qu'en noir il n'y a qu'onze triomphes. Vous en avez ſix, & quatre que vous tirez avec votre ſpadille & votre manille : reſte un que l'on fait ſur vous, & vos trois fauſſes qui font en tout quatre levées, & vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois atout, on entend bien ce que c'eſt, ſuppoſé que tous les deux en aient fourni la premiere fois.

L'Hombre joue en cœur.

L'Hombre étoit en cheville, c'eſt-à-dire, ſecond en carte.

Jeu de l'Hombre

Spadille, ponte, dame, deux, trois, quatre & ſix de triomphe, roi de carreau, & valet de trefle.

Jeu du premier en carte.

Manille, baſte, roi, cinq de triomphe, roi & dame de trefle, dame, valet & trois de pique.

Jeu du dernier en carte.

Valet de triomphe, roi, ſept, ſix & cinq de pique, ſix de trefle, dame, trois, & cinq de carreau.

Voilà comme ce jeu ſe perdit.

Le premier en carte joua le roi de trefle, l'Hombre obéit, & le troiſieme auſſi. Le premier qui avoit fait cette levée redoubla trefle de la dame, l'Hombre coupa du deux, & le troiſieme le ſurcoupa du valet; & dès-lors l'Hombre avoit perdu : car le troiſieme jouant carreau, le premier coupa de ſon cinq, qui lui fit deux levées, & avoit encore en main la manille, le baſte &

le roi dont il étoit sûr de faire deux levées. Au lieu que si l'Hombre avoit coupé de la dame, la seconde levée lui restoit : après quoi jouant atout d'un bas, le troisieme obéissoit du valet, & obligeoit le premier à prendre de son roi : ou s'il eût voulu s'en aller de son cinq pour laisser faire la levée au dernier en carte, le pis que celui-là pouvoir faire, c'étoit de jouer carreau, que le premier eût coupé de son roi de triomphe, qui eût fait la levée, après quoi il ne lui restoit plus que la manille & le baste dont il ne pouvoit faire qu'une levée, parce que spadille, que l'Hombre n'auroit pas manqué de jouer si-tôt qu'il fût entré au jeu, en auroit enlevé un des deux.

Peut-être le jeu auroit-il pu être tourné de sorte qu'en coupant de la dame, l'Hombre auroit perdu ; mais ce qu'il y a de certain, c'est que quand on a beaucoup de triomphes, il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites, & pour entrer en jeu pour pouvoir jouer atout ; car pour peu que le jeu soit partagé, on ne sçauroit perdre.

L'Hombre joua en trefle.

L'Hombre étoit le dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Spadille, baste, dame, cinq & six de triomphe, roi, trois, sept de cœur, & le roi de carreau.

Jeu du premier en carte.

Manille, roi, valet, & quatre de triomphe ; valet, as, & deux de cœur, deux de carreau, & le sept de pique.

Jeu du second.

Trois & sept de triomphe, valet, as, trois & six de carreau, roi, six & trois de pique.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau ; le second obéit ; l'Hombre prit de son roi ; après

quoi il joua ſon roi de cœur ; le premier en carte obéit de ſon deux, le ſecond coupa du ſept de trefle, & joua atout du trois, après quoi il n'étoit plus poſſible à l'Hombre de gagner.

Que ſi au lieu de jouer ſon roi de cœur, il eût joué atout du ſix, le premier en carte auroit levé du valet, & le ſecond auroit jetté ſon trois. Le premier qui faiſoit la levée, jouoit cœur, le ſecond coupoit du ſept, & l'Hombre s'en alloit d'un bas cœur ; après quoi le ſecond en carte ne pouvoit plus jouer que pique ou carreau ; s'il joue carreau, qui eſt un retour, l'Hombre s'en va d'un bas cœur : s'il joue pique, qui n'a pas encore été joué, l'Hombre coupe du cinq, & le premier obéit : mais quand il auroit ſur-coupé, l'Hombre ne pouvoit plus perdre.

Il eſt inutile de mettre davantage de ces exemples, l'uſage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les regles de l'Hombre, comme il ſe joue ordinairement : il y a pluſieurs manieres capricieuſes de payer les haſards qu'on appelle pertintailles, qui n'ont été inventées que pour groſſir le gain ou la perte, qu'on ne doit pas jouer lorſqu'on ne ſçait pas bien le jeu, & qu'on joue avec des perſonnes habiles & ſupérieures au jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes, où nous ferons entrer ces différens haſards qui commencent à n'être plus d'uſage,

De Spadille forcé.

Le Spadille forcé eſt une maniere de jouer à l'Hombre, aſſez divertiſſante quand on joue pour le plaiſir, parce qu'il y a preſque toujours des bêtes au jeu, & qu'on gagne ſouvent codille quand on y penſe le moins ; mais quand on joue par intérêt ce n'eſt plus la même choſe, parce que le jeu de l'Hombre qui eſt tout ſpirituel de lui-même, dégénere preſque en jeu de haſard, &

que la conduite ne ſert de rien à un joueur qui ſe voit ſouvent ſpadille fort mal accompagné.

Il ſe joue en tout comme le véritable jeu de l'Hombre, dont nous venons de parler : chacun parle à ſon rang, & ſi perſonne ne joue, celui qui a ſpadille eſt obligé de jouer, quelque foible que ſoit ſon jeu : ainſi ſi tout le monde paſſe, celui qui a ſpadille doit faire ſon écart, & nommer ſa couleur.

Celui qui a ſpadille en main avec mauvais jeu, peut paſſer, pour voir ſi quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaiſir de le tirer de la peine où il ſe trouve.

Quand perſonne n'accuſe qu'il a ſpadille, on regarde dans le talon s'il y eſt ; s'il ne s'y trouve pas, celui qui l'a dans la main fait la bête, & on ne joue pas le coup, parce qu'ayant vu le talon, il ſeroit aiſé d'en tirer avantage.

LOIX DU JEU

DE L'HOMBRE A TROIS.

I. IL n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que par trois.

II. Si en donnant les cartes il ſe trouve un as noir tourné, on refait.

III. S'il y a pluſieurs cartes tournées en donnant, on refait.

IV. S'il y a une carte tournée au talon, quelle qu'elle ſoit, & qu'on s'en apperçoive avant qu'on ait demandé ſi on joue, ou que quelqu'un ait nommé, pour jouer ſans-prendre, on refait.

V. Celui qui mêle ne peut point jouer, lorſqu'il y a une carte tournée au talon.

VI. Celui qui mêle & donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup ; pour les deux autres ils peuvent jouer : mais il faut auparavant que demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant sans-prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, sans quoi ils feroient la bête, & le coup acheveroit de se jouer.

VII. Celui qui n'en donne ou prend que huit, ne peut jouer; celui qui les a reçues peut jouer, en avertissant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes, peut jouer sans-prendre avec ses huit cartes, celui qui en a dix peut aussi jouer sans-prendre; mais il faut auparavant que l'on lui tire une carte de son jeu : l'on en tireroit de même une s'il en avoit dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au talon, soit qu'il fasse jouer ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, & celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus ou moins de cartes, après avoir pris, fait la bête.

XI. Celui qui demande à jouer ou joue sans-prendre avec huit ou dix cartes sans avertir qu'il en a plus ou moins, fait la bête, mais celui qui passeroit ayant plus ou moins de cartes, ne feroit pas la bête, pourvu qu'auparavant que de prendre, il avertit qu'il a plus ou moins de cartes, & qu'il prît au talon le nombre de cartes nécessaires, pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en jouant.

XII. Celui qui en mêlant donne plus de dix cartes à l'un des joueurs, refait.

XIII. Si le jeu est faux, c'est-à-dire, qu'il y ait plus ou moins de cartes, ou deux cartes semblables, ou des cartes qui ne sont pas du jeu de l'Hombre, ainsi qu'un huit, un neuf ou un dix, le coup est nul, si l'on s'en apperçoit en le jouant;

& si l'on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, le coup est bon.

XIV. Le coup est joué lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la main des joueurs, ou que l'Hombre a fait assez de mains pour gagner, ou bien l'un des tiers assez pour gagner codille.

XV. Si l'hombre oublie à nommer sa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui; & si les deux nomment ensemble différentes couleurs, on joue en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'Hombre.

XVI. L'hombre qui a oublié à nommer sa couleur, qui s'est mépris en la nommant, peut refaire son écart, si la rentrée n'est pas confondue avec son jeu.

XVII. L'hombre doit nommer formellement sa couleur en laquelle il joue.

XVIII. Quoique l'Hombre ait vu sa rentrée, sa couleur est bien nommée, s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joue, ou sans-prendre, ou en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la premiere est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer, ne peut, ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans-prendre, à moins qu'il ne soit forcé; auquel cas il le peut par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui n'étant pas dernier en carte, & n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, & sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans-prendre.

XXIII. Celui qui joue sans-prendre à jeu sûr en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, &

que les autres voulussent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du talon, pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans ôter la liberté pour cela aux autres, & il fait la bête.

XXV. De même si quelqu'un en remettant le talon sur la table ou autrement, en retourne une carte, on joue le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes au talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir, auquel cas les autres ont le même droit après lui; mais celui des deux autres qui les regarderoit, si le dernier ne les avoit vues, feroit la bête.

XXVII. Celui qui a pris trop de cartes du talon, peut remettre celles qu'il a de trop s'il ne les a pas vues, & qu'elles ne soient pas confondues avec son jeu, & il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vues, ou qu'elles soient confondues avec son jeu, il fait la bête, & on lui tire au hasard celles qu'il a de trop que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenoit pas assez, il peut reprendre dans le talon ce qui lui manque, s'il est encore sur la table, sinon au hasard dans les écarts, il ne fait pas la bête, si l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, & celui qui a de la couleur n'est pas obligé de mettre au dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XXXI. L'on ne doit point jouer avant son rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer jetteroit sur le tapis une carte qui probablement pourroit nuire à l'Hombre, feroit la bête.

XXXIII. L'hombre qui a vu une carte qu'un des joueurs a tirée de son jeu, n'est pas en droit de la demander, à moins qu'étant vue elle puisse préju-

dicier à ſon jeu ; auquel cas celui qui a montré ſa carte eſt obligé de la jouer, s'il le peut ſans renoncer, ſinon il ne la jouera pas, mais il fera la bête.

XXXIV. Il eſt libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui eſt paſſé, l'on ne doit cependant tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui eſt paſſé, que lorſqu'on eſt à jouer, devant laiſſer compter ſon jeu à chacun.

XXXV. Celui qui au lieu de tourner les levées qui ſont devant un des Joueurs, tourne & voit ſon jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui ſont les cartes retournées, de même celui qui au lieu de prendre le talon, prendroit le jeu d'un tiers ; dans ce dernier cas, il faudroit faire remettre le jeu comme il étoit, & s'il étoit confondu de maniere à ne pouvoir être remis, il dépendroit de l'hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, & ſi on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé ; mais ſi les cartes ſont pliées, il ne fait qu'une bête quand il auroit renoncé pluſieurs fois.

XXXVII. Il faut pour que la renonce ſoit faite, que la levée ſoit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué ſa carte pour le coup ſuivant, pouvant autrement la reprendre ſans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la renonce préjudicie au jeu, & que le coup ne ſoit pas achevé de jouer, on peut reprendre le jeu, & le recommencer à la levée où la renonce a été faite ; mais ſi le coup eſt achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXXIX. Celui qui ayant demandé en quoi eſt la triomphe, couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, ne feroit pas la bête, mais il ne ſçauroit reprendre ſa carte qui ſeroit bien jouée.

XL. Celui qui ſans avoir demandé la triomphe couperoit d'une couleur qui ne la ſeroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XLI. Celui qui montre ſon jeu avant que le coup ſoit gagné fait la bête.

XLII. Il n'eſt pas permis à l'hombre de la demander remiſe, ni de demander à s'en aller lorſque ſa rentrée n'eſt pas favorable.

XLIII. Il ne lui eſt pas libre de donner codille à qui bon lui ſemble, étant obligé de payer le codille à celui qui de droit doit le gagner, ſi par bizarrerie il le donnoit à celui qui ne devroit pas l'avoir.

XLIV. L'hombre ne peut en aucune maniere demander *gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui eſt ſûr de ſes quatre mains ne doit pas demander *gano*, ni faire appuyer.

XLVI. Celui qui a demandé *gano* ayant ſa quatrieme main ſûre, & a gagné codille par ce moyen, eſt en droit de tirer le codille ; mais cela ne ſe pratique point parmi les beaux Joueurs, qui en ce cas laiſſent le coup par remiſe : d'ailleurs on évite de jouer avec ces gens qui courent de la ſorte au codille.

XLVII. Pluſieurs bêtes faites ſur un même coup vont enſemble, à moins qu'on ne ſoit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes ſe jouent toujours les premieres.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois, peut les faire aller enſemble ; mais celui qui fait une bête ſur une autre bête, ne peut la faire aller enſemble avec la premiere, que du conſentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diverſement, on paie ſuivant celui qui marque le plus, & on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné codille, on met trois jetons au jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

LIII. Le matador ſupérieur force l'inférieur, lorſqu'il eſt joué par le premier qui joue.

LIV. Le matador ſupérieur ne force pas l'inferieur, s'il eſt joué ſur une triomphe premierement jouée.

LV. Les matadors & les ſans-prendre ne peuvent plus le demander quand on a coupé pour le coup ſuivant, à moins que, par affectation, l'on ne mêlât & coupât ſi vîte, qu'on ne lui en donnât pas le tems : en ce cas, s'il n'a point reçu le jeu & la conſolation d'aucuns Joueurs, il eſt en droit de demander le ſans-prendre, & les matadors, avec le jeu qui lui eſt encore dû ; mais ſi c'étoit lui qui eût coupé ou donné des cartes, il ne pourroit plus revenir.

LVI. Les matadors ne ſe paient que lorſqu'ils ſont dans la main de l'hombre.

LVII. Si celui qui joue ſans-prendre avec des matadors, demande l'un ſans demander l'autre, il ne lui eſt dû que ce qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui au lieu de demander les matadors qu'il a, demanderoit le ſans-prendre qu'il n'auroit pas joué, de même celui qui demanderoit les matadors au lieu du ſans-prendre, ne pourroit exiger ni l'un ni l'autre, ce jeu demandant une explication formelle.

LIX. Le jeu, la conſolation & la bête, peuvent ſe demander pluſieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des mépriſes qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, paſſé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées fait la vole, & gagne le double de ce qu'il y a au jeu, à moins que l'on ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la vole.

LXII. S'il y a pluſieurs bêtes, il les tire & rien de plus, à moins toujours que l'on ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a pluſieurs bêtes qui aillent enſem-

ble, parce qu'elles ont été faites ensemble, on paie le double à celui qui fait la vole, ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paie ce qu'on lui auroit payé pour la vole s'il l'avoit faite.

LXV. La vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premieres mains ou levées, on a joué la sixieme carte.

LXVI. Quand la vole est entreprise, il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la vole est entreprise, les deux Joueurs qui la défendent peuvent se communiquer leur jeu & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la vole a des matadors, ou joue sans-prendre, on les lui doit payer avec la consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer, les deux tiers se partagent tout ce qu'il y a sur le jeu, & si l'on a réglé la vole, l'hombre paie à chacun des tiers ce que l'on est convenu, mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui après avoir pris sa rentrée, regarde son écart, ne peut faire la vole.

LXXI. Celui qui gagne par codille ne marque point aux tours, non plus que celui qui fait la vole, mais celui qui manque la vole l'ayant entreprise, doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le contre recevront à jouer par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans-prendre, celui qui en jouant sans-prendre s'engageroit à la vole.

LXXIII. Celui qui ayant joué sans-prendre, s'est embarqué à faire la vole sans la faire, paie à chacun le droit de vole, & il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors s'il en a, pas même de la consolation ni du jeu; Il ne tire rien; mais il ne fait

pas la bête, à moins qu'il ne perde le jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le sans-prendre, les matadors & le jeu, & fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui ayant commencé la partie ne voudroit pas l'achever, paieroit non-seulement ce qu'il y a de perte au jeu, mais encore les cartes.

LXXV. Si c'étoit pour vaquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie du consentement des deux tiers, en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorsque l'on joue l'hombre à deux, il faut ôter une couleur rouge.

LXXVII. L'on joue avec huit cartes, qu'on ne sçauroit donner autrement que par deux fois trois, & une fois deux; & lorsqu'on donne mal, l'on refait.

LXXVIII. Le talon est composé de quatorze cartes: il est libre à celui qui est dernier à prendre, de voir les cartes qu'il laisse; & après qu'il les a vues, le premier peut les voir, & non pas auparavant sans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui est ôtée.

LXXX. Lorsque l'on admet les hasards au jeu de l'hombre, on ne les paie pas à celui qui fait jouer qu'autant qu'il gagne, de même qu'il les paie aux deux tiers lorsqu'il perd.



LE QUINTILLE,

OU L'HOMBRE A CINQ.

LE QUINTILLE ANCIEN.

C'est-à-dire de la maniere dont il a été joué d'abord.

PRemiérement, on ne donne point de fiches.

On prend seulement vingt ou trente jetons, qu'on estime cinq, dix, quinze, vingt ou trente sols la piece ; ce qu'on veut enfin, selon la convention qu'on fait.

On tire les places, puis après avoir vu à qui fera, chacun met un jeton devant soi, & n'a que huit cartes, c'est la donne ordinaire à ce jeu, & ce qui fait qu'il ne reste rien au talon ; mais aussi on n'est point obligé de faire d'écart.

La maniere de parler & de commencer à jouer, sont de même que l'hombre à quatre : & pour gagner il faut lever cinq mains.

Qui fait jouer sans-prendre, doit nommer sa couleur, faire aussi cinq mains pour gagner, & s'il gagne, il a deux jetons de chacun pour le sans-prendre, & autant pour trois matadors ; mais en eût-il aussi depuis trois jusqu'à neuf, il ne pourroit en espérer davantage.

Quand il y auroit plusieurs bêtes au jeu, & que celui qui feroit jouer sans-prendre feroit la vole, il ne tireroit que ce qui feroit au jeu, & deux jetons de chacun des Joueurs.

S'il gagne simplement, & qu'il fasse jouer d'abord sans-prendre, de cinq jetons qu'il y a au jeu, outre le droit de sans-prendre, il n'en tire

que deux ; reſte par conſéquent trois au jeu.

Qui des Joueurs, excepté le dernier en carte, fait jouer après avoir demandé ſi l'on joue, & qu'on lui a répondu que non, il doit nommer ſa couleur, puis il appelle un roi à ſon aide, il ne faut pas que ce ſoit celui de l'atout.

Cela fait, celui qui a ce roi ſecourt celui qui fait jouer ; & s'ils levent cinq mains enſemble, ils ont gagné conjointement ; & pour lors le principal Joueur tire deux jetons des trois qui reſtent, & l'autre un ; s'il arrive que les jetons ſoient pairs à un autre coup, ils partagent également.

On remet la bête quand celui qui joue, & le roi appellé ne font que quatre mains : le premier met deux jetons, & l'autre un.

Ils perdent codille s'ils n'en font que trois, & en ce cas les trois autres Joueurs ont droit de tirer chacun un jeton.

Les loix du jeu de l'hombre à cinq veulent que lorſque les quatre premiers en carte ont paſſé, le dernier faſſe jouer, quelque mauvais jeu qu'il puiſſe avoir, appellant néanmoins un roi à ſon aide.

Suppoſé qu'on ait gagné codille, & que le nombre de jetons qui ſont au jeu ſoit de quatre ou de cinq, chacun des trois qui ont défendu la poule, en tire un, reſte par conſéquent un ou deux au jeu. Dans le premier cas, l'unique eſt pour celui qui a la plus forte triomphe ; & dans le ſecond, celui qui a des deux autres, la plus haute triomphe l'emporte.

Qui perd la bête codille le premier coup, les trois qui défendent la poule, & qui la gagnent par conſéquent tirent chacun un jeton ; & cette bête alors n'eſt plus que de deux, qui vont enſemble pour le coup ſuivant.

S'il arrive que celui qui fait jouer avec le roi appellé faſſe la vole, il tire deux jetons de chacun des Joueurs, & le roi appellé profite d'un, ſi le nombre eſt impair.

Il se peut quelquefois qu'il y en ait davantage à partager, à cause des bêtes qui ont été faites; alors celui qui joue & le roi appellé, partagent également ces jetons; & si le nombre en est impair (hors le cas de la vole) le restant appartient de droit à celui qui a joué.

Tel qui au jeu de l'hombre à cinq, entreprend de faire la vole, & ne la fait pas, ne paie pour cela rien aux autres.

On fait la bête d'autant de jetons qu'on en auroit tiré si l'on avoit gagné.

Il faut pour que les matadors soient payés, qu'ils se trouvent tous trois dans une même main, & le roi appellé n'y partage point, quand ils sont dans la main de l'hombre, auquel on doit les payer.

Si au contraire c'est le roi appellé qui les a, on les lui paie; mais si l'hombre & le roi appellé perdent la bête, celui des deux qui a les matadors en main, les paie aux autres, excepté celui qui a perdu avec lui. Cette loi se doit entendre de même lorsqu'ils gagnent ensemble.

Le plaisir de ce jeu est de taire le roi qu'on appelle, d'autant que celui qui fait jouer est en peine de celui qui fera, & donne de l'avantage aux autres Joueurs, en croyant en procurer à son roi.

A cartes mal données, il n'y a point de peines attachées au jeu de l'hombre à cinq: on se contente de rebattre & de recommencer la donne comme auparavant.

Voilà quelles sont les loix du Quintille ancien: voyons maintenant la maniere dont il se joue présentement, en suivant en tout ce que l'on peut les loix du Quadrille.

LE QUINTILLE NOUVEAU.

IL faut poſer d'abord pour premier principe, en donnant les régles du Quintille nouveau, qu'il ſuit les loix du quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter ; ainſi l'on ſe contentera de rapporter avec les loix qui lui ſont particulieres, quelques regles priſes du quadrille, parce qu'elles ſont contraires à l'ancienne maniere de jouer ce jeu.

Les priſes ſeront les mêmes qu'au quatrille ; l'on obſervera la même maniere de marquer & de payer le jeu.

Après donc qu'on aura réglé la valeur de la fiche, tiré les places, regardé à qui à mêler, celui qui mêlera mettra une fiche au devant, outre laquelle chaque Joueur mettra un jeton pour le jeu, après quoi celui qui eſt à mêler ayant fait couper à ſa gauche, donnera à chacun huit cartes, par deux fois quatre, ne pouvant les donner d'une autre maniere.

Les cartes étant données, chacun parlera à ſon tour, en commençant par le premier en carte : ſi quelque Joueur a jeu à jouer en appellant, il demande ſi l'on joue : après qu'on lui a répondu que non, il nomme ſa couleur & appelle un roi, qui doit avec lui faire cinq mains pour gagner, la perdant *remiſe*, s'il n'en font que quatre, & *codille* s'ils en font moins.

S'ils gagnent, on leur paie la conſolation & les matadors ; & s'ils en ont, & s'ils perdent, ils paient également la conſolation & les matadors, s'ils en ont, ſoit par codille ou remiſe.

Obſervez qu'il n'eſt point fait mention qu'on paie le jeu, ainſi qu'au quadrille, parce que nous établiſſons d'abord que chacun doit le mettre ; par

conséquent ceux qui gagnent, le tirent de devant, de même que ceux qui gagnent par codille.

La bête & tout ce qui se paie, est payé moitié par l'hombre, & moitié par le roi appellé; & s'il se trouve un jeton impair, c'est à l'hombre à le payer; de même ce qui se gagne est partagé, & l'hombre profite du jeton impair qui peut se trouver.

Ce jeu n'est pas si rigoureux que le quadrille, devers celui qui fait jouer, puisqu'il ne fait jamais la bête seul, lorsqu'il joue en appellant un roi, quand il ne feroit qu'un main, mais toujours de moitié avec le roi qu'il appelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé, celui qui a spadille est obligé de jouer en appellant un roi; il suit en tout les loix de celui qui joue volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des loix du quadrille à l'égard du sans-prendre, les quatre Joueurs sont réunis contre celui qui joue sans-prendre, qui doit faire seul cinq mains pour gagner, perdant par remise, s'il ne fait que quatre mains, & codille s'il en fait moins.

Lorsque celui qui joue sans-prendre, ou s'est appellé lui-même, perd codille, les quatre Joueurs partagent ce qui est au jeu; mais s'il se trouve des jetons impairs, comme il arrive ordinairement, celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un, le second est gagné par celui des rois restans qui en a encore la plus forte; & le troisieme, s'il y en a trois, doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu, & qui aura la meilleure triomphe; & s'ils n'en avoient ni l'un ni l'autre, il resteroit pour le coup suivant.

La premiere bête est toujours de quinze; la seconde de quarante-cinq, à moins que le jeu sur lequel la premiere bête a été faite, n'ait été tiré par codille, auquel cas la seconde seroit de trente;

vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête, en l'un ou l'autre cas, à meſure que le nombre en augmentera.

Les matadors ſont payés de la même maniere qu'au quadrille, n'importe qu'ils ſoient dans un ſeul jeu des Joueurs, ou qu'ils ſoient ſéparés, partie dans le jeu de l'hombre, & partie dans le jeu de celui qui a le roi appellé, ils partagent pour les matadors, comme pour le reſte du jeu.

La vole ſe paie auſſi ce qu'on eſt convenu, à ceux qui la font, & ceux qui la font enſemble, gagnent par égale part.

On ne court aucun riſque d'entreprendre la vole, n'y ayant aucune peine pour ceux qui ne la font point l'ayant entrepriſe; il n'en eſt pas de même pour ceux qui faiſant jouer font la dévole, ce qui arrive quelquefois; ils ſont pour lors obligés de payer par égale part la vole à ceux qui l'ont faite, en obſervant toujours que le jeton impair, qui eſt au profit de l'hombre lorſqu'il gagne, doit auſſi être payé par lui quand il perd.

Celui qui appelle un roi fait la bête ſeul, s'il ne fait point de mains, en ſuppoſant que ſon roi appellé en faſſe; car s'il n'en faiſoit pas, tout ſeroit payé par égale part.

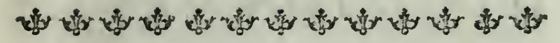
La vole ne tire que ce qui va ſur le jeu, les cartes ſont payées au moyen d'un nombre de jetons que chacun donne.

On ſuit les loix du Quadrille à l'égard de la renonce, & de tout le reſte dont on n'a pas donné des regles contraires.

C'eſt l'avantage de celui qui fait jouer de faire atout; ainſi le roi appelle après avoir paru, ou même avant que de paroître, doit faire atout pour accommoder le jeu de ſon ami, & donner paſſage à ſes rois, qui riſquent de ne point paſſer ſans cela.

Ce jeu ſera, en ſuivant ces regles, beaucoup plus divertiſſant que l'ancien, que preſque perſonne ne

joue plus : excepté dans quelques Provinces où l'on joue encore le quadrille à peu près dans ce goût.



LE JEU DE L'HOMBRE

A DEUX.

ON l'appelle l'hombre à deux, parce qu'on n'y joue que deux.

C'est un très-mauvais jeu, & qui est peu divertissant ; mais on ne laisse pas de le jouer quelquefois, faute d'un troisieme, il peut toujours servir à apprendre à écarter & jouer les cartes à ceux qui commencent à apprendre l'hombre.

Il se joue comme l'autre à peu de chose près.

Pour le jouer, il faut ôter une couleur rouge, de sorte que le jeu n'est que de trente cartes, il est indifférent que ce soit le cœur ou le carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun ; sçavoir, trois, & deux, ensorte qu'il en reste quatorze au talon, dont chaque Joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner, il faut faire cinq levées : quand chacun en fait quatre, la bête est remise : si celui qui défend en fait cinq, il gagne codille.

Il faut observer qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée ; car s'il étoit permis de la nommer avec spadille seul, on feroit quelquefois la vole ; ce qui ariveroit étant premier en carte ; & ayant avec spadille un roi & plusieurs cartes de la même couleur.

DICTIONNAIRE
DES TERMES
DU JEU DE QUADRILLE.

Quintille, l'Hombre à deux & à trois.

A

Air. LE bon air eſt un terme de haſard au jeu de l'hombre à trois. Il a lieu, lorſque l'on joue ſans-prendre avec quatre matadors, celui qui gagne ce haſard, gagne une fiche de chacun, également s'il perd, il paie une fiche à chacun.

Ami. C'eſt au Quadrille celui qui a le roi appellé.

Appeller. C'eſt jouer avec un roi que l'on appelle au Quadrille.

Le Roi appellé. C'eſt au Quadrille le roi qui eſt avec l'hombre.

Atout. C'eſt la couleur qui eſt triomphe. *Faire atout*, c'eſt jouer de la triomphe.

B

Baſte. C'eſt l'as de treſle qui eſt toujours la troiſieme triomphe.

Battre les cartes. C'eſt les mêler.

Bête. C'eſt une peine du jeu, qui conſiſte à payer autant de jetons qu'il y en a au devant. Cette peine eſt encourue en renonçant ou faiſant quelqu'autre faute, ou en ne gagnant pas lorſque l'on fait jouer, & l'on appelle cela faire la bête.

Brouiller. Brouiller les cartes, c'eſt confondre ſon jeu ſur le tapis, avec le talon : au jeu de l'hombre à trois, on dit cartes brouillées, par rapport à celles que l'on a mêlées ainſi.

C

Charivari. C'eſt un haſard au jeu de l'hombre à trois, qui conſiſte lorſqu'on joue, à porter les quatre dames : on paie pour ce haſard à celui qui gagne une fiche chacun, il la paie au contraire s'il perd.

Cheville. Etre en cheville, c'eſt être entre celui qui mêle, & celui qui eſt le premier à jouer.

Chicorée. C'eſt un haſard du jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui joue a trois ou quatre faux matadors : on lui paie une fiche chacun s'il gagne : il la paie aux autres s'il perd.

Codille. C'eſt au Quadrille, lorſque ceux qui ne font pas jouer font plus de mains que ceux qui jouent, l'on dit des premiers gagner codille ; des derniers, perdre codille : & à l'hombre à trois, c'eſt lorſque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer, il gagne alors tout ce qui va ſur le jeu.

Contentement. C'eſt un haſard au jeu de l'hombre à trois : on dit le parfait contentement, c'eſt avoir cinq matadors & ſans-prendre, l'on gagne pour ce haſard une fiche de chacun.

Conſolation. C'eſt un droit du jeu qui eſt toujours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent, ou qui font perdre, ſoit codille ou remiſe. Il y a encore la conſolation qui eſt un haſard au jeu de l'Hombre à trois, pour laquelle on paie une fiche, une fiche pour le ſans-prendre, & une fiche pour chaque matador, à celui qui gagne, ou qui paie aux autres lorſqu'il perd : lorſque cette conſolation a lieu, la précédente n'eſt pas payée.

Couleur. L'on appelle rouge le carreau & cœur ; & noir le pique & trefle : lorſque l'on le joue, il faut nommer une couleur pour faire la triomphe, en diſant : Je joue en pique, trefle, cœur ou carreau.

Coup. C'eſt tout le tems que l'on joue au jeu.

Le Coup eſt faux. S'il y a au Quadrille & à

l'hombre à trois plus ou moins de cartes, ou deux de la même façon que l'on s'en apperçoive avant que le coup soit fini de jouer, autrement il est bon: lorsqu'il y a dans le jeu un as noir tourné, & qu'il a donné plus de dix cartes à un des Joueurs, ou qu'il se trouve une carte de plus au talon, le coup est encore faux.

Coupe. On dit la coupe des cartes; c'est le partage net des cartes en deux, par celui qui est à la gauche du Joueur qui mêle.

Couper. C'est séparer les cartes en deux, après qu'elles ont été battues: on dit aussi couper un roi ou une carte, c'est mettre une triomphe sur une couleur dont l'on n'a pas.

D

Dégoût. C'est un hasard au jeu de l'hombre à trois, qui consiste en ce que celui qui perd à la fin de la reprise, ne perdît-il qu'un jeton, doit donner une fiche au gagnant.

Dernier. Etre dernier, c'est celui qui mêle qui est dernier; & pendant que le coup se joue, c'est être à la gauche de celui qui a pris la levée.

Devant, *autrement la poule.* Le devant consiste aux fiches que ceux qui mêlent mettent, ou aux jetons que chacun fait au jeu, & aux bêtes qui vont.

Demander. C'est au Quadrille demander permission de jouer en appellant un roi.

Dévole. C'est lorsque celui qui fait jouer ne fait point de main, elle n'a pas lieu à l'hombre à trois.

Deux. C'est l'hombre lorsque les deux qui défendent la poule ont fait deux levées chacun.

Discorde. C'est un hasard au jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait a les quatre rois; il gagne une fiche de chacun s'il gagne le jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

Donner. C'est après avoir mêlé les cartes, distribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut:

la donne, c'eſt le partage des cartes. Au Quadrille on ne peut donner des cartes que par deux fois trois & une fois quatre, & à l'hombre toujours par trois. Voyez les regles pour la donne fauſſe.

Double. Jouer double: c'eſt au Quadrille à payer le jeu & le devant double, de même que la conſolation, le ſans-prendre, les matadors & la vole.

E

Ecart. Se dit à l'hombre à trois, des cartes qu'on rebute de ſon jeu, & qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du talon : cet écart ſe met toujours à la droite de celui qui a fait.

Ecarter. C'eſt au jeu de l'hombre à trois, faire ſon écart : il y a de l'habileté à bien écarter, il faut autant qu'on peut tâcher à ſe faire des renonces.

Eparpiller. On ne doit pas éparpiller le talon au jeu de l'hombre ; crainte qu'on n'en connoiſſe quelque carte.

Spadille. C'eſt l'as de pique qui eſt toujours la premiere triomphe.

Spadille forcé. C'eſt au Quadrille lorſque celui qui a ſpadille eſt obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant paſſé, il faut à l'hombre à trois, pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

Eſtrapade. C'eſt un haſard au jeu de l'hombre à trois, qui a lieu, lorſque celui qui a joué ſans-prendre, fait la bête : il gagne non-ſeulement tout ce qui va au jeu, mais encore tout ce qui eſt devant les Joueurs, & ce qui peut leur être dû.

F

Faire. C'eſt la même choſe que donner les cartes.

Fanatique. C'eſt un haſard au jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui a fait jouer a les quatre valets ; ce haſard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, & il en coute également s'il perd.

Fiche. C'eſt une marque qui vaut dix ou vingt jetons comme l'on eſt convenu.

Forcer. On dit forcer l'hombre, c'eſt mettre une forte triomphe pour l'affoiblir, s'il ſurcoupe, l'hombre eſt encore forcé qui demande à jouer, & qu'on oblige à jouer ſans-prendre, ou à paſſer, un des Joueurs s'offrant à jouer ſans-prendre. Aller au fond, c'eſt à l'hombre à prendre beaucoup de cartes du talon & n'en pas laiſſer cinq à celui qui écarte après.

G

Ganer. C'eſt ne pas mettre ſur une carte que l'on pourroit lever, ou en coupant, ou en jouant plus fort que la carte joué.

Gano. Signifie à l'Hombre à trois, laiſſez venir à moi; demander gano, c'eſt demander que l'on ne prenne pas la carte jouée; celui qui fait jouer ne peut pas demander gano.

Guinguette. C'eſt un haſard au jeu de l'Hombre qui a lieu, lorſque celui qui joue gagne ſans as noir, il gagne pour cela une fiche de chaque Joueur, il la perd s'il ne gagne pas.

H

Hombre. C'eſt au Quadrille le nom de celui qui fait jouer, ſoit en appellant ou ſans-prendre. *Etre avec l'hombre*, c'eſt avoir le roi appellé.

L'Hombre. C'eſt le nom du Jeu de l'Hombre: il y a l'Hombre à deux & à trois. L'Hombre à quatre eſt appellé Quadrille, & à cinq Quintille. L'Hombre, c'eſt auſſi le nom de celui qui joue, ſoit en prenant ou ſans-prendre.

J

Jeton. C'eſt une piece ronde qui ſert de monnoie au jeu, c'eſt le dixieme d'une fiche.

Jeu. C'eſt premierement les cartes que chacun a; en ſecond lieu, les jetons que chacun met, & le devant. Jeux faux, c'eſt le même que ce coup faux.

Jouer. C'eſt jetter une carte ſur le tapis. *Faire jouer*, c'eſt être l'hombre.

I

Impasse. Faire l'impasse, c'est lorsqu'on est en cheville, jouer le valet d'une couleur dont on a le roi.

L

Levée. C'est une carte que chaque Joueur joue à chaque coup qu'il fait une levée.

Lever. C'est faire la main ou la levée.

M

Main. C'est la même chose que levée. Avoir ses mains, c'est lorsque l'on fait jouer avec trois mains sûres au quadrille.

Manille. C'est en noir le deux de pique ou de trefle, en rouge le sept de cœur ou de carreau, suivant la couleur dont on joue : manille alors est la seconde triomphe du jeu.

Marquer le jeu. Le jeu est marqué par les fiches que ceux qui mêlent mettent au quadrille ; & à l'hombre à trois, par les jetons que chacun doit mettre au devant.

Matadors. Il y en a trois, sçavoir, spadille, manille & baste, ce sont les trois premieres triomphes : le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes ; on appelle faux matadors, lorsqu'il ne manque que spadille pour en faire plusieurs.

Mêler. C'est battre les cartes.

Mille. Un Mille, c'est une marque d'ivoire qui vaut dix fiches.

Mirliro. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, ce sont les deux as noirs sans matadors qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, & qui la coûte à celui qui perd : de même lorsqu'il a les deux as rouges avec le baste, il gagne une fiche de chacun s'il gagne le Jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

N

Nommer. C'est faire la triomphe en disant pique, trefle, cœur ou carreau.

O

Ordre des cartes. C'eſt la ſuite des cartes, l'arrangement.

P

Partie. C'eſt le temps que dure le nombre des tours que l'on eſt convenu de jouer; on l'appelle auſſi repriſe.

Partie. Partie quarrée des dames du temps, eſt un haſard au jeu de l'hombre à trois; c'eſt lorſque celui qui fait jouer a trois rois & une dame, il gagne pour ce haſard une fiche de chaque joueur, ou la perd s'il ne gagne pas.

Paſſe. C'eſt un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer; paſſer, c'eſt ne vouloir pas jouer.

Ponte. C'eſt l'as de carreau, lorſque la triomphe eſt en cette couleur, & l'as de cœur lorſqu'elle eſt en cœur; c'eſt alors la quatrieme triomphe.

Poule. C'eſt ce que nous avons appellé le devant. Défendre la poule, c'eſt être contre celui qui fait jouer : ce mot de poule s'entend auſſi d'un certain nombre de jetons ſurnuméraires aux cartes, lorſque les tours ſont finis, & que l'on joue après les tours finis.

Premier. Etre premier, c'eſt être à la droite de celui qui a mêlé; il commence à jouer.

Prendre. C'eſt au jeu de l'hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Jouer ſans-prendre, c'eſt jouer ſans écarter.

Pretintailles. C'eſt le bizarre nom qu'on a donné aux différens haſards qu'on a inventés dans le jeu de l'hombre à trois, pour leſquels on paie des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paie aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui ſont la conſolation, le bon air, le parfait contentement, la guinguette, le mirliro, les fanatiques, le charivari, la diſcorde, la partie carrée des dames du temps, la triomphante, l'eſtra-

pade, le dégoût, les yeux de ma grand'mere, & la chicorée.

Prise. C'est le nombre de fiches ou de jetons que l'on prend en commençant la partie.

Q

Quadrille. C'est le jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

Quintille. C'est un jeu ainsi appellé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R

Rabattre, remêler, refaire. C'est lorsque le coup a été faux ou mal donné.

Regle. C'est l'ordre observé au jeu. L'on appelle être en regle au quadrille, lorsque l'hombre coupe le retour du roi appellé.

Remise. C'est au quadrille lorsque ceux qui font jouer ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la poule : ils perdent par remise.

Renoncer. C'est ne point obéir à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

Renonce. Se faire des renonces, c'est lorsque, n'ayant point de la couleur jouée, l'on gagne d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on joue.

Rentrée. Ce sont les cartes qu'on prend dans le talon, à l'hombre à trois.

Reprise. Est le même que partie.

Retourner. Retourner une carte, c'est la renverser, la découvrir.

Riporte. C'est le même que remise.

Roi appellé. C'est au quadrille, le roi que celui qui ne joue pas sans-prendre, prend pour l'aider.

Roi rendu. C'est lorsqu'en cette maniere de jouer le quadrille, l'on rend le roi appellé à l'hombre qui doit avec ce roi gagner seul.

S

Sans-prendre. Jouer sans-prendre, c'est-à-dire, sans appeller de roi au quadrille, & sans écarter à l'hombre à trois.

Sans-prendre forcé. C'est lorsqu'ayant demandé à jouer, un des joueurs s'offre à le jouer, sans prendre, ou sans appeller. L'on est pour lors forcé de passer ou de jouer sans-prendre.

Sur-couper. C'est couper d'une triomphe plus forte une carte déja coupée.

T

Talon. C'est au jeu de l'hombre à trois, le nombre des cartes qui restent sur le tapis, quand on a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, & dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'hombre à trois, le talon est composé de treize cartes, & à l'hombre à deux, de quatorze.

Tenace. Se rendre tenace, c'est attendre avec deux triomphes que l'on fait nécessairement, lorsque celui qui a les deux autres est obligé par la situation du jeu de jouer devant, tels que sont les deux as noirs à l'égard de la manille & du ponte.

Tours. Ce sont les jetons que ceux qui gagnent en faisant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue, c'est ce qui regle la longueur de la partie.

Les tours de grace consistent à trois tours pour chacun, ou jusqu'à la premiere bête, cela est libre.

Triomphe. C'est la couleur nommée qui est la triomphe.

Triomphante. C'est un hasard au jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer commence par atout de spadille; il gagne pour cela une fiche de chacun, & deux s'il fait la vole; & s'il perd, il en paie une à chacun.

Yeux. Les yeux de ma Grand'mere, c'est un hasard au jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorsque celui joue a les deux as rouges, ce qui lui vaut une fiche de chaque joueur lorsqu'il gagne, & lui coute lorsqu'il perd.



LES REGLES

DU JEU DE PIQUET,

AVEC

Les Décisions des meilleurs Joueurs sur les Coups les plus difficiles.

AVANT-PROPOS.

CEux qui sçavent le jeu de Piquet, conviennent que c'est un des plus beaux jeux qui se jouent aux cartes, & dont l'on ne s'est jamais lassé comme de la plûpart des autres qui ne sont en regne qu'un certain temps, après quoi ils tombent.

Les Regles qu'on en a données jusqu'à présent, different tellement de celles que l'on suit dans les Académies & Maisons où l'on joue ce jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les Regles que sur un usage généralement reçu, ou sur les décisions des meilleurs joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce jeu paroisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son jeu pour être bon joueur; car la grande science est de sçavoir par son jeu ce que son adversaire doit avoir dans le sien, soit par ce qu'il montre sur table, soit par ce qu'il n'a point, & qu'il pourroit avoir.

Nous tâcherons de donner une idée aussi claire qu'il sera possible de ce jeu, que nous développerons d'une maniere à ne laisser aucun doute à ceux qui le sçavent déja sur les coups qui peuvent leur arriver, & pour en faciliter la connoissance à ceux qui seront bien

aisés de l'apprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous sommes proposée, nous diviserons ce Traité en plusieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu; l'on verra dans le second la maniere dont se doit faire l'écart, & ce que c'est que les Cartes blanches; dans le troisieme, on expliquera ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes & Huitiemes; dans le quatrieme, l'on trouvera l'ordre qu'on doit observer en comptant son jeu, & la maniere de jouer les Cartes; & dans le cinquieme Chapitre, il y aura les différentes manieres dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera ensuite une table des Loix ou Regles du jeu avec les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet sur les coups les plus difficiles, & les raisons qui ont fait établir ces Regles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

ON ne peut jouer que deux au Piquet, & le jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui sont l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent : les as étant toujours au dessus des rois, les rois des dames, les dames des valets, &c.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'as qui en vaut onze, & qui, comme il a été déja dit, emporte toujours le roi ; mais il faut pour cela qu'il soit de même couleur ; & les trois figures, c'est-à-dire, roi, dame, valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer,

& en combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse carte doit donc mêler & donner les cartes le premier ; il les prend à cet effet, les mêle autant qu'il juge à propos, puis les présente à son adverse partie, qui peut les mêler s'il veut à son tour ; en ce cas celui qui est à donner les cartes doit mêler une seconde fois, & présenter à couper à son adversaire, qui doit pour lors les couper nettement ; car celui qui les éparpilleroit, ou n'en couperoit qu'une, seroit obligé de recommencer, après que celui qui est à donner auroit rebattu les cartes. Cela fait, celui qui donne met les cartes de dessous dessus, puis les distribue deux à deux, ou trois à trois, cela dépend de son caprice, & ce sont les deux nombres ordinaires, & jamais une à une, ni au dessus de trois.

Il faut continuer dans tout le cours de la partie, par le nombre qu'on a commencé ; car si par fantaisie on venoit à vouloir changer la donne, il ne seroit pas permis, à moins que d'avoir averti avant que de mêler, en disant : Je donnerai par deux ou par trois.

On donne donc de ces cartes jusqu'à ce que les joueurs en aient eu chacun douze, de maniere qu'il n'en reste plus que huit en la main de celui qui donne, & qu'il doit poser sur le tapis vis-à-vis de son adversaire & de lui : ces huit cartes sont appellées *Talon*.

Avant que de passer plus loin pour donner une idée générale du jeu dans ce Chapitre, comme nous nous sommes proposés, il est à propos de faire remarquer que si celui qui donne les cartes, au lieu de n'en donner que douze à son adversaire lui en donnoit treize, ou les prend pour lui, il est libre à celui qui a la main, c'est-à-dire, qui n'a point mêlé, de se tenir au jeu, ou de faire refaire, rendant en ce cas le coup nul ; mais s'il s'y tient

lorsqu'il a treize cartes, il doit laisser les trois cartes au dernier ; c'est-à-dire, que le talon n'étant pour lors que de sept; il ne peut en prendre au plus que quatre, & moins s'il veut, par la raison que nous en donnerons ci-après; & si le dernier a treize cartes, il en écarte trois, & n'en prend que deux : & si l'un des deux Joueurs se trouvoit avoir quatorze cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que lorsque dans le talon il y a une carte tournée, soit que le talon soit de sept ou huit cartes, pourvu que le coup se joue, le coup sera bon si la carte tournée n'est pas celle qui est au dessus du talon, ou la premiere des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas la carte étant vue des deux Joueurs, on doit refaire nécessairement à cause que si l'on le laissoit à la volonté de celui à qui elle va de droit, il auroit l'avantage de s'y tenir s'il avoit beau jeu, & de refaire s'il l'avoit mauvais, ce qui ne seroit pas juste, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la sévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans la Languedoc & dans la Provence, de condamner au grand coup, c'est-à-dire, à perdre cent soixante-dix points pour avoir tourné ou vu une ou plusieurs cartes du talon de son adversaire, est fort injuste, & n'est point d'usage parmi les gens qui jouent bien le Piquet; le Joueur qui tourne ou voit une ou plusieurs cartes du talon de son adversaire, est condamné à jouer telle couleur que son adversaire voudra, s'il est premier à jouer.

Il est à propos, pour l'intelligence de ce jeu, d'expliquer ce que c'est que *Hasard.* Il y a dans ce jeu trois sortes de hasards qu'on appelle Repic, Pic & Capot. *Le Repic* a lieu lorsque dans son jeu, sans que l'adversaire puisse rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte jusqu'à trente

points, en ce cas au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, & au deſſus, à meſure qu'il y a des points à compter au-deſſus de trente.

Le Pic a lieu lorſqu'ayant compté un certain nombre de points ſans que l'adverſaire ait rien compté, l'on va en jouant juſqu'à trente, auquel cas, au lieu de dire trente, l'on compte ſoixante, & l'on continue de compter les points que l'on fait par deſſus.

Le Capot, c'eſt lorſque l'un des deux fait toutes les levées, il compte pour cela quarante points; au lieu que celui qui gagne ſeulement les cartes compte dix points pour les cartes; c'eſt fort mal-à-propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne ſçauroit faire tous les haſards en un ſeul coup; tous conviennent qu'on peut joindre le capot au pic & au repic, ce qui arrive même ordinairement, & les gens qui ſe vantent de bien ſçavoir le jeu, conviennent comme moi, que par cette même raiſon l'on peut faire les trois haſards d'un ſeul coup: en voici l'exemple. Je ſuppoſe qu'un des Joueurs ait les quatre tierces majores, & que ſon point ſoit bon, s'il eſt premier à jouer, il entrera par 4 du point, & 12 des tierces majores, c'eſt 16, 16 & 14 d'as c'eſt 90, 90 & 28 des deux quatorze de rois & de dames feront cent dix-huit, & en jouant ſes cartes il ira à cent ſoixante & un, qui joints aux quarante pour le Capot feront deux cens un point d'un coup. Ce coup eſt ſi rare qu'il n'eſt peut être jamais arrivé; mais il eſt de la juſtice qu'il vaille de la ſorte s'il arrive jamais.

Obſervez que lorſque la tierce majore eſt bonne pour le point, elle vaut quatre; & quand même elle ne ſeroit comptée que pour trois de point, les trois haſards y ſeroient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'eſt-à-dire, pour compter ſoixante au lieu de trente, il faut être premier; car ſi vous n'êtes pas premier

& que le premier jette une carte qui marque, il comptera un ; & vous, quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf, si vous levez la carte jettée, vous ne compterez cependant que trente, à moins que celui qui joue le premier ne jettât une carte qui ne comptât point comme un neuf, un huit ou un sept, auquel cas après avoir levé cette main, vous pouvez continuer de jouer votre jeu jusqu'à trente, & compter soixante, le hasard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la sévérité qu'on a en Provence & en Languedoc à l'égard du pic ; un joueur qui, au lieu de dire soixante, ne diroit que trente, ne sçauroit y revenir, & ne compte absolument que trente, au lieu que dans tout le reste du monde il en revient, & jamais les joueurs ne doivent se faire ces difficultés, n'y ayant rien qui oblige à cette sévérité ; la distraction de celui qui compte trente au lieu de soixante, ne pouvant être qu'à son préjudice, il pourra donc y revenir jusqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup suivant.

Il faut remarquer encore que lorsque les deux parties sont fort avancées, les cartes blanches qui valent dix points, sont premierement comptées, ensuite le point, les tierces, quatriemes, cinquiemes, &c. viennent après ; après cela les points que l'on compte en jouant, & enfin les dix points des cartes, ou les quarante du capot.

CHAPITRE SECOND.

De la maniere dont se doit faire l'Ecart, & ce que c'est que Cartes blanches.

LOrsque chacun a ses douze cartes, qui composent son jeu, il les examine, & doit pour mieux connoître son jeu, arranger ses couleurs, c'est-à-

dire, mettre les cœurs avec les cœurs, les piques avec les piques, & ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a cartes blanches, c'est-à-dire, s'il n'a point de peintures dans son jeu; les peintures sont les rois, les dames & les valets; enfin si l'un des deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches après que l'autre a fait son écart, il étale ses cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre, & les cartes blanches lui valent dix points, qui sont comptés avant le point même, & qui servent à faire le pic & le repic, & à les parer.

Le jeu ayant été ainsi examiné, & qu'un des joueurs ait cartes blanches ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire, qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires pour en reprendre autant du talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux, ou trois, ou quatre; il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse & qu'il pourroit prendre.

Et si le dernier à prendre, lorsqu'on lui a laissé des cartes ou autrement, ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé ainsi que le premier, d'en prendre pour le moins une; s'il en laisse, il peut les voir, & le premier est en droit de les voir aussi, en accusant la couleur dont il commencera à jouer, & par laquelle il est obligé de jouer, & si le dernier ayant laissé des cartes, il les avoit mêlées avec celles de son écart, le premier est en droit de voir son écart, en disant la couleur dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice, ou par mégarde, celui qui a dit: je commencerai par telle couleur, commençoit par une autre, il seroit libre au dernier

de le faire commencer par telle couleur qu'il voudroit.

Comme ces regles ſont plutôt faites pour les commençans que pour les maîtres, ils ne ſeront pas fâchés qu'on leur apprenne en paſſant, de la maniere dont il convient de faire les écarts & le but que l'on doit avoir en les faiſant.

En faiſant l'écart, le premier but des grands Joueurs eſt de gagner les cartes & d'avoir le point, ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils ſont plus forts; car il conviendroit de préférer quarante-un d'une couleur à quarante-quatre d'une autre où la quinte ne ſeroit pas faite, quelquefois même la quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une ſeule carte peut faire une quinte majore ou le point, & ſervir à gagner les cartes, ce qui ne pourroit ſe faire, en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut obſerver que ſi l'on joue pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorſqu'on joue pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne pour le grand coup abſolument à la rentrée qui eſt fort incertaine, au lieu que pour un petit coup l'on porte un jeu que la rentrée, quelle qu'elle ſoit, doit rendre meilleur & ſuffiſant pour le faire, à moins que ce ne fuſſent abſolument les cartes les plus oppoſées au jeu, ou de moindre valeur.

Il faut encore, en écartant, tirer à ſe faire des quatorze; on appelle quatorze, quatre as, ou quatre rois, quatre dames, quatre valets, ou quatre dix; le quatorze d'as efface tous les autres, & à la faveur de ce quatorze on peut en compter un bien plus bas, comme ſeroit celui de dix, encore que l'adverſaire en eut un de rois, de dames ou de valets, parce que le quatorze plus

fort annulle le moindre ; & comme l'on compte au défaut des quatorzes, trois as, trois rois, trois dames, trois valets ou trois dix ; il est encore bon d'y tirer : vous observerez que les trois as valent mieux que les trois rois, & que le moindre quatorze empêche de compter trois as, & ainsi des autres ; & qu'à la faveur d'un quatorze on compte non-seulement d'autres quatorzes moindres, mais encore trois dix ou autres trois, pourvu que ce ne soit point de neuf, de huit ou de sept, encore que l'adversaire eût trois d'une valeur au dessus ; le moindre usage rendra familier cette régle qui semble d'abord une des plus difficiles du jeu.

Vous observerez la même chose à l'égard des huitiemes, septiemes, sixiemes, quintes, quatriemes & tierces, auxquelles un homme qui fait son écart doit avoir égard pour tâcher de s'en procurer par sa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au jeu ; vous en trouverez la valeur, & le nom dans le Chapitre suivant, ce qui servira à faire connoître aux Joueurs qui ne sont pas bien au fait de ce jeu, ce qu'il convient mieux de porter.

CHAPITRE TROISIEME.

Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes, & Huitiemes.

LE point, c'est un nombre de cartes d'une même couleur que l'on a dans son jeu ; & dont on assemble les points pour les accuser : vous observerez pour compter le point, que l'as vaut onze, & les figures dix chacune, le reste des cartes autant de points qu'elles en valent par ce qu'elles sont marquées, un dix, dix points, un neuf, neuf, &c.

Le point étant aſſemblé, le premier à jouer l'accuſe, c'eſt-à-dire, dit le point qu'il a, & demande à ſon adverſaire s'il eſt bon ; ſi l'adverſaire n'en a pas autant, il dit qu'il eſt bon : & s'il en a autant, il dit qu'il eſt égal ; & s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas ; enfin qu'il ſoit bon ou non, celui qui a le point plus fort, compte pour ledit point autant de points qu'il a de cartes, à moins que, par exemple, ayant ſix cartes de points, elles ne fiſſent que 54, auquel cas les ſix cartes ne doivent être comptées que cinq ; au lieu que s'il y avoit cinquante-cinq, elles en vaudroient ſix : & ainſi de ſoixante & quatre & quarante-quatre, qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines, le cinquieme point faiſant la dixaine ; trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre, étant comptés l'un & l'autre pour quatre ; mais c'eſt celui qui a le plus de points qui les compte ; & ſi le point eſt égal, perſonne ne le doit compter ; il en eſt de même lorſque les deux Joueurs ont les mêmes tierces, quatriemes, cinquiemes, &c. à moins que par une quinte ou quatrieme, ou tierce ſupérieure, il ne rende bonnes les tierces, quatriemes ou cinquiemes, qui pourroient être égales avec celles de ſon adverſaire.

Des Tierces.

Il y a de ſix ſortes de tierces, la premiere que l'on appelle major, & qui eſt compoſée d'un as, d'un roi & d'une dame, la ſeconde appellée de roi, compoſée d'un roi, d'une dame, & d'un valet ; la troiſieme de dame, que la dame, le valet, & le dix compoſent ; la quatrieme de valet, qui eſt valet, dix & neuf ; la cinquieme de dix, qui eſt dix, neuf & huit ; & la ſixieme qu'on appelle tierce baſſe ou fine, & qui eſt le neuf, le huit & le ſept. Vous obſerverez qu'il faut pour faire une tierce, ainſi qu'une quatrieme & une quinte, &c.

que toutes les cartes ſoient de même couleur.

Les Quatriemes.

Il y a cinq ſortes de quatriemes ; la premiere qu'on appelle quatrieme major, eſt compoſée de l'as, le roi, la dame & le valet ; la ſeconde qu'on appelle roi, compoſée du roi, de la dame, du valet & du dix ; la troiſieme de dame, compoſée de la dame, le valet, le dix & le neuf ; la quatrieme du valet, compoſée du valet, du dix, du neuf & du huit ; & la cinquieme, dite quatrieme baſſe, du dix, du neuf, du huit & du ſept.

Les Quintes.

Il y a de quatre ſortes de quintes ; la premiere, appellée quinte major, eſt compoſée de l'as, le roi, la dame, le valet & le dix ; la ſeconde, dite de roi, eſt compoſée du roi, de la dame, du valet, du dix & du neuf ; la troiſieme, de dame, compoſée de la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la quatrieme, dite quinte baſſe ou du valet, du valet, du dix, du neuf, du huit & du ſept.

Les Sixiemes.

Il y a de trois ſortes de ſixiemes ; la premiere, dite ſixieme major, eſt compoſée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf ; la ſeconde de roi, compoſée du roi, de la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la troiſieme, appellée de dame ou baſſe, que compoſent la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le ſept.

Les Septiemes.

Il y a de deux ſortes de ſeptiemes ; la premiere, dite ſeptieme major, compoſée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la ſeconde, de roi, que compoſent le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le ſept.

Les Huitiemes.

Il n'y a qu'une ſorte de huitieme, qui eſt compoſée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix

le neuf, le huit & le ſept, qui ſont toutes les cartes d'un couleur.

Voilà à quoi il eſt encore bon de viſer en faiſant ſon écart, & étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir; car une tierce bonne vaut à celui qui la compte trois points; une quatrieme, quatre, & une quinte en vaut quinze; une ſixieme, ſeize, une ſeptieme dix-ſept, & la huitieme dix-huit, outre les points qui ſont accordés pour le point; par exemple, un Joueur qui auroit une quinte major dont le point ſeroit bon, compteroit quinze pour la quinte: & cinq pour le point, ce qui feroit vingt; & ainſi de la quatrieme, qui vaudroit quatre pour le point, & quatre pour la quatrieme; la même choſe ſe fera à l'égard des ſixiemes, ſeptiemes, & huitiemes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déja dit ci-devant, que celui qui a la plus haute tierce, quatrieme, quinte, & ainſi des autres qui ſuivent, annulle toutes celles qui ſont au deſſous: par exemple, une tierce major annulle une tierce de roi, & ainſi des quatriemes, quintes, &c. en obſervant que la moindre quatrieme annulle la plus haute tierce; la moindre quinte, la plus haute quatrieme; & la moindre ſixieme, la plus haute quinte; & la moindre ſeptieme, la plus haute ſixieme: la huitieme annulle toutes les autres eſpeces de ſéquences.

Obſervez que toutes les tierces, quartes & quintes, &c. ſont des ſéquences: obſervez en même-temps, comme il a été déja dit ci-devant, qu'à la faveur d'une tierce, ou quatrieme, ou quinte, & ainſi des autres bonnes, l'on fait paſſer les moindres tierces, encore que l'adverſaire en eût de plus fortes; & l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'Adverſaire étant annullé par la ſéquence ſupérieure; & s'il y a de l'égalité dans la plus haute ſéquence entre les deux

Joueurs, celui qui en auroit plusieurs autres ou de la même force ou moindres, n'en compteroit pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paroît que l'on a expliqué suffisamment toutes les séquences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit observer en comptant le jeu, & la maniere de jouer les cartes.

CHAPITRE QUATRIEME.

De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son Jeu ; & de la maniere de jouer les Cartes

APrès que chacun des Joueurs a pris du talon les cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a en plus grand nombre pour en composer son point & l'accuser : & si le dernier en a davantage dans son jeu, il dit : Il ne vaut pas ; s'il en a autant, il dit : Il est égal ; & s'il en a moins, il répond qu'il est bon : après avoir compté le point, il doit examiner s'il n'a pas des tierces, quatriemes, quintes, &c. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'est point défendu par l'adversaire.

Vous observerez que le point, tierces, quatriemes, quintes, &c. doivent être mis sur table, afin qu'on puisse en compter la valeur, car, par exemple, si un des Joueurs qui auroit accusé le point, ou des tierces, quatriemes, quintes, &c. & que l'on lui auroit répondu valoir ; si, dis-je, ce Joueur oublioit de les montrer, & jouoit sans les avoir comptées, il ne pourroit plus y revenir, & son adversaire compteroit son point, encore qu'il fût moindre ; ses tierces, quatriemes, quintes, encore qu'elles fussent plus basses, pourvu néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jetter sa

premiere carte; sans quoi, c'est-à-dire, s'il l'avoit jettée, il ne feroit plus tems d'y revenir, & pour lors ils ne compteroient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné & compté les tierces, quatriemes, quintes, &c. il faut examiner si l'on a quelque quatorze; les quatorze sont quatre as, quatre rois, quatre dames, quatre valets, quatre dix, comme il a déja été dit: un quatorze bon est compté pour quatorze points, le supérieur annulle l'inférieur, & fait que l'on peut à sa faveur compter trois as, trois rois ou trois dames, &c.

S'il n'y a point de quatorze dans le jeu, on cherche à compter, ou trois as, ou trois rois, ou trois dames, ou trois valets, ou enfin trois dix, les plus hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son jeu, & vu par les interrogations faites, ce qu'il a de bon dans son jeu, le premier commence à le compter, la premiere chose qu'il compte, ce sont les cartes blanches qui valent dix points: s'il les a il commence alors, en disant: dix de cartes blanches valent dix; & s'il a le point, il étale & compte s'il a cinquante en point; dix & cinq pour le point c'est quinze; si ensuite il a une quatrieme bonne, il l'étale également, & ajoute quatre points à quinze qui font dix-neuf; s'il a outre cela un quatorze ou trois as, ou trois de quelqu'autre chose qui soit bon, il les ajoute encore; & après avoir compté tout son jeu, il joue une carte en comptant un point pour la carte qu'il joue, si elle est ou un as, un roi, une dame, un valet, un dix, qui sont les seules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué sa carte, le dernier avant que de jouer montre son point, s'il l'a bon, ses tierces, quatriemes ou quintes, &c. compte ses quatorzes ou ses trois as, trois rois, &c. ses cartes blanches, s'il les avoit; & aprés avoir ajouté ensemble tout ce qu'il a à compter, il leve la

carte que le premier a joué, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever; & lorſqu'il prend la levée, il joue par telle couleur qu'il veut.

L'on obſervera que comme il n'y a point de ſurpriſe au jeu de Piquet, celui qui en jouant ſes cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue, faute de quoi celui qui auroit fourni, comptant qu'il continuoit à jouer de la couleur dont il jouoit auparavant, ſeroit en droit de reprendre la carte jettée, quand même elle ſeroit de la couleur jouée.

A l'égard de la maniere de jouer les cartes, comme il faut que ce ſoit l'uſage qui enſeigne la maniere la plus avantageuſe de les jouer, on ſe contentera d'en dire deux mots en général.

Il eſt certain que c'eſt principalement à la maniere de jouer les cartes que l'on connoît un bon Joueur d'avec celui qui ne l'eſt pas; & il n'eſt pas poſſible de les bien jouer, que l'on ne connoiſſe la force du jeu; c'eſt-à-dire par le jeu que l'on a, l'on doit connoître ce que l'adverſaire peut avoir, & ce qu'il doit avoir écarté, en faiſant encore attention à ce qu'il montre de ſon jeu, & à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur en jouant ſes cartes, doit être de les gagner en premier lieu: en ſecond, de faire davantage de points, & empêcher l'adverſaire d'en faire: mais le principal objet ce ſont les cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, que ce ſont les meilleures cartes de la couleur jouée qui font la levée; car, par exemple, s'il étoit joué le roi de trefle, & que vous en euſſiez l'as, vous leveriez la main, au lieu que s'il n'en étoit joué que le ſept, & que vous n'euſſiez pas de la couleur, encore que vous

jouaſſiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée iroit à celui qui auroit joué le ſept.

Si par mégarde celui qui fournit ſur la carte jouée ne jouoit pas de la couleur que ſon adverſaire jette, s'il en avoit, quoique ſa carte fût ſur le tapis, il lui ſeroit permis de la relever pour en fournir, ſans qu'il en coûte pour cela aucune peine.

Un premier, quelquefois aura le malheur que ſon point, ſes quintes, ſes quatriemes, ſes tierces, & autres choſes qu'il peut avoir ne lui vaudroient rien, pour lors il commencera à compter par un, en jettant telle carte de ſon jeu qu'il jugera à propos, & il continuera à jouer juſqu'à ce que ſon adverſaire ait joué une carte plus haute que la ſienne.

Celui qui eſt ſecond en carte, avant que de jouer, comme il a déja été dit, compte tout ce qu'il a à compter dans ſon jeu, & lorſqu'en jouant les cartes il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut; ils jouent de la ſorte juſqu'à ce que leurs douze cartes ſoient jettées; celui qui fait la derniere levée compte deux points, ſi la carte qu'il joue eſt une carte qui marque; & un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte enſuite ſes levées, & celui qui en a le plus, compte dix pour les cartes; & lorſqu'elles ſont égales, elles ne ſont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'eſt pas plutôt fini que chacun doit marquer, ou avec des jetons, ou avec un crayon ce qu'il a fait de points, juſqu'à ce que la partie s'acheve. On recommence à donner les cartes après les avoir mêlées & donné à couper, comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, ſuppoſé qu'on ne finiſſe point la partie d'un ſeul coup.

Lorſqu'on recommence une autre partie, ſi ce-

lui qui a perdu veut jouer, on coupe pour ſçavoir qui fera le premier, & de la maniere qu'on l'a déja dit, à moins qu'on ne ſoit convenu au commencement du jeu que la main ſuivroit.

Dans l'un & l'autre cas on continue alternativement à donner; il eſt libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorſque la partie eſt achevée, mais non pas dans le cours de la partie, à moins que de payer ce que l'on joue.

CHAPITRE CINQUIEME.

Le Piquet à écrire.

CEtte maniere de jouer le Piquet eſt fort en uſage parmi les honnêtes-gens, qui en forment par-là un jeu d'une grande ſociété, puiſqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, ſix & ſept perſonnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, & les autres enſuite alternativement.

Lorſque l'on joue au Malheureux, celui qui eſt marqué continue à jouer, & celui qui marque eſt relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs ſorte le coup fini; chacun relevant à ſon tour, au lieu que lorſqu'on joue à tourner, l'on commence par un côté, & l'on tourne toujours du même côté: par exemple, je commencerai la partie avec le Joueur qui ſera à ma droite: après que nous aurons joué notre coup il jouera encore un coup avec le Joueur de ſa droite, & ainſi des autres; c'eſt la maniere la plus égale de jouer ce jeu.

Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de rois ou de tours, ſi c'eſt ſix, neuf ou douze rois, plus ou moins; un roi c'eſt deux tours, & un tour c'eſt deux coups: on l'appelle encore Ide en pluſieurs Provinces. Il faut

pour qu'un tour ſoit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois : l'on convient enſuite de la valeur de chaque point, ſoit deux liards, un ſol, ou davantage ſi l'on veut ; l'on voit après à qui fera.

L'on joue du reſte ſelon les regles du Piquet, & chacun des deux Joueurs fait une fois ſeulement, & l'on compte à demi-tour les points que l'on fait de plus que ſon adverſaire, en les marquant avec des jetons : par exemple, on ſuppoſe que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, & ſon adverſaire dix ; ce ſont dix points que le premier a contre l'autre, & qu'il marque avec des jetons juſqu'à ce que le ſecond coup ſoit joué : ſi dans ce ſecond coup, celui qui a les dix points ſur l'autre n'en faiſoit encore que dix, & que ſon adverſaire en fit quarante, ce ſeroit vingt points que celui-ci auroit plus que lui de ce ſecond coup, parce que de quarante points il faudroit en rabattre vingt points ; ſçavoir, dix du coup précédent, & dix du ſecond coup, par conſéquent il reſteroit vingt points que l'on écriroit pour le perdant, & ainſi des autres coups.

Cependant comme l'idée qu'on vient de donner n'eſt pas ſuffiſante pour certaines gens qui ne ſe contentent pas de voir les choſes, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une Table ci-après, qui leur apprendra la maniere dont ils doivent marquer ceux qui perdent : obſervez ſeulement que tous les points qui ſe trouvent au deſſous de cinq, ne ſont comptés pour rien, & que cinq points ou au deſſus valent dix.

Par cette raiſon, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre ; c'eſt-à-dire, qu'ils ſeront marqués pour vingt, & ainſi des autres. Si l'on eſt trois Joueurs, l'on fait trois colonnes ; à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à meſure qu'il eſt marqué.

TABLE

Qui marque douze Rois ou Tours joués

Jean.	Pierre.	Denis.
30 40	30 40	60 110
100 30	30 50	30 90
70 90	50 60	70 100
50 60	30 80	30 20
addition. 470	*addition.* 370	*addition.* 510

Voilà donc les colonnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze rois qu'ils ont joués. Il faut après cela additionner chaque colonne, pour voir à combien les points montent, & les ranger comme on le va voir.

ADDITION DES POINTS DES JOUEURS.

Jean perd 470 points.
Pierre . . 370
Denis . . 510

Total 1350 points, qu'il faut divifer entre trois perfonnes: ce qui fait pour chacune 450

points. Cette division étant faite, chaque Joueur prend sa rétribution ; de maniere que Pierre qui n'a que 370 points, gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450, qui font son tiers dans 1350 points ; ainsi Jean qui est marqué de 470 points, perd 20 points, à cause qu'il a ce même nombre au dessus de 450 ; & par la même raison Denis perd 60 points, ayant ce même nombre au dessus de 450, & lorsqu'il y a quelque dixaine de surnuméraire, elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paie ordinairement une consolation à ce jeu qui est de 20 par marqué, plus ou moins, ainsi qu'on en convient ; ensorte que si elle est de 20, le Joueur qui est marqué de 30 par le jeu, est marqué de 50 en perte, & ainsi des autres.

Seconde maniere de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre maniere de jouer le Piquet à trois ou à cinq moins embarrassante, en ce qu'il n'est pas besoin de plumes ni de papier, ni addition : la voici.

Chaque Joueur prend la valeur de six cens marques en cinq fiches & dix jetons ; chaque fiche vaut dix jetons, & chaque jeton est compté pour dix marques ; de façon qu'un Joueur marqué de trente, en mettant trois jetons, paie.

L'on joue du reste le jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réserve qu'il y a au bout de la table, au lieu d'une écritoire, un corbillon, dans lequel on met ce dont on est marqué, & que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la partie.

La consolation se paie la même chose par le marqué, qui, au lieu de dix dont il est marqué par le jeu, en met trente dans le corbillon, & au lieu de trente, cinquante, & ainsi des autres, & outre cette consolation, il y en a une autre que celui qui

qui eſt marqué paie également, & qui eſt deux jetons qu'il paie en propre à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup, c'eſt la même choſe, & un jeton aux autres Joueurs; il en eſt de même payé lorſqu'il marque, ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Obſervez que lorſque les coups de deux Joueurs ſont égaux, ou qu'il ne reſte pas à l'un plus de quatre points plus qu'à l'autre, c'eſt un refait, & celui qui eſt marqué après un refait, paie pour cela au corbillon vingt marques de plus, & pour deux refaits quarante, & ainſi des autres.

A moins que l'on ne ſoit convenu auparavant que pour empêcher les refaits, on marquera à un point; en ce cas pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups ſoient abſolument égaux.

Après que la partie eſt achevée de jouer, ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu deſſein de jouer, & que le corbillon eſt partagé, chacun voit ce qu'il gagne ou perd ſans aucun embarras, & les jetons impairs & ſurnuméraires qui n'ont pu être partagés, ſont au profit de celui qui perd davantage.

Troiſieme maniere de jouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même maniere; c'eſt-à-dire, en prenant chacun la valeur de ſix cens marques; l'on peut jouer un contre un en ſe payant ce dont l'on eſt marqué l'un à l'autre, & ce jeu eſt fort égal: l'on fait à ce jeu la conſolation auſſi forte que l'on veut.

L'on joue également ce jeu deux contre deux; ce ſont même les parties ordinaires, ou deux contre un; on appelle celui qui joue ſeul contre deux, la Chouette.

Pour toutes ces façons de jouer, vous aurez recours aux regles, qui ſont les mêmes pour tout ce qu'on apelle Piquet.

LOIX OU REGLES

DU JEU DE PIQUET,

Avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

I. S'Il se trouve que l'un des Joueurs ait plus de cartes qu'il ne faut, si l'hombre n'en excede pas treize, il est au choix de celui qui a la main de refaire ou de jouer selon qu'il le trouve avantageux à son jeu; lorsqu'il y a quatorze cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui fait décider ce coup de la sorte, est que lorsqu'il y a treize cartes à l'un des deux jeux, c'est par la faute de celui qui a mêlé; c'est pourquoi s'il y a une peine, c'est à lui à la subir; c'est une regle généralement reçue.

II. Si celui qui est le premier a treize cartes au lieu de douze, & qu'il veuille jouer & ne point refaire, il le peut; mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laisser au dernier ses trois cartes: au contraire, si celui qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire ou de jouer; il prend dans ce second cas autant de cartes qu'il en prendroit si le talon n'étoit pas faux, & le dernier qui a treize cartes en écarte trois, & n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir; tout cela doit se faire en s'avertissant l'un l'autre, & avant que d'avoir vu les cartes que l'on prend; car aprés cela l'on n'y est point reçu, & il faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, sçavoir de ne rien compter.

La justice qui est rendue au premier, lorsqu'on

laiſſe le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même-tems à faire ſa légitime au dernier lorſqu'il n'a pas les treize cartes, & lorſqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au delà des douze cartes qui doivent compoſer ſon jeu, & il ne peut du reſte avoir plus de douze cartes, que par ſa faute, qui ſera punie à la rigueur ſi le cas arrive. Cette regle eſt auſſi généralement reçue.

III. Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du coup, ni ne peut empêcher ſon adverſaire de compter tout ce qu'il a dans ſon jeu, encore que ce qu'il a, fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes ou davantage.

La rigidité de cette regle eſt fondée ſur la juſtice, puiſque ſouvent une carte ſuffit dans un jeu pour le faire valoir & abattre. Elle eſt reçue de tous les Joueurs de Piquet qui ſe piquent de ſçavoir le Jeu.

IV. Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans ſon jeu, n'y ayant point de faute à jouer avec moins de cartes; mais ſon adverſaire compte toujours la derniere, attendu qu'il ne fournit point, & par conſéquent il ne ſçauroit être capot; au lieu que celui qui a moins de cartes le ſeroit, ſi ſon adverſaire faiſoit les onze premieres levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzieme.

Il ſemble d'abord que l'on ſoit moins rigide ſur cette regle que ſur la précédente; cependant ſi l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne ſe préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera ſuffiſamment puni de riſquer le capot ſans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette regle de la ſorte.

V. Qui a commencé à jouer, & oublié à compter cartes blanches, le point ou les as, rois, dames, &c. ou les tierces, quatriemes, quintes, &c.

qu'il peut avoir de bonnes dans ſon jeu, n'eſt plus reçu à les compter après, & tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette regle eſt rigide, en ce qu'il ſemble n'y avoir point de mauvaiſe foi; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter ſon jeu faiſant une faute, il eſt juſte qu'il en ſoit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette regle.

VI. Lorſqu'avant que de jetter la premiere carte, on ne montre pas le point qu'on a plus que ſon adverſaire, ou quelque tierce, quatrieme, &c. on ne peut plus y revenir & on les perd. En ce cas, le premier à qui l'on auroit dit que ſon point ne vaut pas, ou ſes tierces, &c. ou trois de quelques autres choſes, eſt en droit, pourvu qu'il ne joue pas ſa ſeconde carte, de compter ſon jeu, & qu'on lui auroit dit ne point valoir, & qu'on n'auroit point montré ou accuſé.

C'eſt avec juſtice que l'on admet à revenir pour compter ſon jeu, celui à qui on auroit dit que ſon jeu n'étoit pas bon, puiſqu'il ne le montre pas ſur la parole de l'adverſaire, lequel étant de mauvaiſe foi, pourroit toujours dire : ne vaut pas, au haſard qu'on oublieroit de le montrer auparavant de jouer. Tous les Joueurs ſont d'accord ſur cette regle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même maniere que l'on a commencé, ſoit par deux ou par trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on avertiſſe que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de maniere ſans avertir, en commençant chaque partie.

La raiſon de cette regle eſt plauſible, puiſqu'un Joueur qui connoîtroit les cartes, & qui verroit que la troiſieme ou quatrieme ſeroient bonnes, donneroit par deux ou par trois, cherchant par là ſon avantage. Elle eſt reçue de tous les Joueurs, &

fort bien établie pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'est pas permis d'écarter à deux fois ; c'est-à-dire, que du moment que l'on a touché le talon après avoir écarté telles ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut plus les reprendre, & cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raison a fait recevoir de tous les Joueurs la présente regle.

IX. Il n'est pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter ; c'est pourquoi lorsque celui qui a la main ne prend pas ses cinq cartes du talon, il doit dire à son adversaire : je n'en prends que tant, ou j'en laisse tant. La même raison a fait établir cette regle qui est généralement reçue, afin de lever le prétexte qu'on pourroit avoir lorsqu'on est dernier, de dire que l'on ne sçait point le nombre des cartes qui restent au talon, le premier ayant pu en laisser.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, & s'apperçoit de sa bévue, avant que d'en avoir retourné aucune, ou mise sur les siennes, est reçu à mettre ce qu'il a de trop sans encourir aucune peine, pourvu néanmoins que son adversaire n'ait point pris les siennes ; car s'il les avoit prises & vues, il lui seroit loisible de jouer le coup ou de refaire, & si le coup se jouoit, la carte de trop seroit mise à l'un des deux écarts, après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été si long-temps disputé, a été enfin décidé selon les droits de la justice, puisque par cette décision on a mitigé la punition ; de sorte que quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui a trop de cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée, devant même que de la joindre à son jeu, il n'y a par consé-

quent pas de mauvaise foi à punir; cependant comme il a fait faute, il est de la justice que celui à qui cette carte seroit allée, & qui auroit pu rendre son jeu bon, soit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les joueurs qui jugent les coups par raison & sans prévention, trouvent cette regle fort bien établie, & l'admettent comme elle est.

XI. Si celui qui donne deux fois de suite, reconnoît sa faute avant d'avoir vu aucunes de ses cartes, son adversaire sera obligé de faire, encore même qu'il ait vu son jeu.

Cette regle est très-conforme à l'équité, puisqu'un chacun doit faire à son tour, & que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi, dès qu'il en avertit avant que de voir son jeu; elle est reçue ainsi par-tout.

XII. Quand le premier accuse son point, & ce qu'il peut avoir à compter dans son jeu, & que l'autre lui ayant répondu : cela est bon, il s'apperçoit ensuite en examinant mieux son jeu qu'il s'est trompé, pourvu qu'il n'ait point joué, il est reçu à compter ce qu'il a de bon, & efface ce que le premier auroit compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des Joueurs qui admettent que lorsque l'on a accusé son point on doit s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais bien le diminuer, si l'on s'apperçoit n'en avoir point autant que l'on avoit d'abord accusé; je serois bien de leur sentiment là-dessus, particulierement si cela arrivoit souvent, il n'en est pas de même à l'égard des tierces, quatriemes, &c. quatorze & trois as, &c. On peut toujours y revenir jusqu'à ce que l'on ait joué, excepté par exemple si un Joueur ayant trois as ou chose semblable, & qu'il demandât si trois valets sont bons pour découvrir si son adversaire a trois dames qu'il pourroit avoir, & ne sçauroit revenir à compter ce qu'il a de bon; il en est de même d'une tier-

ce ſupérieure, ſi l'on demandoit d'une de beaucoup inférieure la même choſe.

Cette regle regarde les deux Joueurs, & elle a lieu par-tout à l'égard des tierces, quatriemes, &c. quatorze, trois as, trois rois, &c. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cauſe qu'il pourroit y avoir de la ſurpriſe en faiſant découvrir par-là à ſon adverſaire le côté dont il a ſon point, qu'il pourroit avoir de deux côtés : ſi cependant le coup arrivoit une fois par haſard, il pourroit y revenir : au lieu que ſi cela arrivoit pluſieurs fois, on pourroit obliger un Joueur ſujet à ſe méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuſeroit, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'as, de rois, de dames, de valets ou de dix, en écarte une de celles là, & n'accuſe par conſéquent que trois as, trois rois, trois dames, trois valets, ou trois dix, & qu'on lui a dit qu'ils ſont bons ; celui-là, dis-je, eſt obligé de dire au juſte à ſon adverſaire laquelle de ces cartes lui manque, pourvu qu'il la lui demande d'abord après qu'il a joué la premiere carte de ſon jeu.

Cette regle eſt établie afin d'éviter l'embarras que cauſeroit la néceſſité où l'on ſeroit d'étaler ſes quatorzes, ou ſes trois as, rois, &c.

XIV. S'il arrivoit que le jeu de carte ſe rencontrât faux, c'eſt-à dire, qu'il y eût deux dix ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup ſeulement demeureroit nul, les précédens, s'il y en avoit de joués, ſeroient cependant bons.

Cette regle porte en elle-même la raiſon pourquoi elle eſt faite, n'y ayant point de jeu où l'on joue les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes il s'en trouve une de retournée, il faut rebattre, & recommencer à les couper & à les donner, à cauſe du déſavantage

qu'elle pourroit apporter à celui dans le jeu de qui elle se trouve, & de l'avantage que pourroit en tirer l'adversaire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au talon, le coup est bon, pourvu que ce ne soit pas la carte de dessus, ou bien la premiere des trois que le dernier doit prendre ; & s'il y en avoit deux, il faudroit refaire.

Ce coup, qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs ; & leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du talon ne sçauroit être vue, si celui qui la prend veut prendre garde à son jeu ; d'ailleurs, quand même elle seroit vue, elle ne le seroit qu'après que les écarts sont faits ; ce qui ne sçauroit plus changer le jeu, & par conséquent y préjudicier : cette regle est généralement reçue par tous ceux qui se piquent de sçavoir le Piquet.

XVII. Celui qui accuse faux, comme de dire : J'ai trois ou quatre as, rois, dames, valets, ou dix, qu'il pourroit avoir même, & qu'il n'a cependant pas, ne compte pour cela rien de tout ce qu'il a dans son jeu, à moins qu'il ne se reprenne avant de jetter la premiere carte ; car s'il a joué seulement une carte, & que son adversaire s'apperçoive d'abord, ou au milieu ou à la fin du coup, qu'il a compté faux, il l'empêche non-seulement de rien compter de son jeu, mais il compte encore tout ce qui est bon dans le sien ; ce que l'autre ne peut point parer : il en est de même de celui qui au lieu de compter quatorze d'as ou de rois, &c. ou trois de quelque chose, compteroit à la place ce qu'il n'auroit pas, comme au lieu des as compteroit des rois, &c.

Il est aisé de comprendre que cette regle n'a été faite que pour punir la mauvaise foi de ceux qui, sous prétexte de se tromper, pourroient compter ce qu'ils n'auroient pas, & qu'ils pourroient avoir,

& il faut punir comme mauvaiſe foi tout ce qui peut être ſoupçonné l'être ; la moindre aparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette regle.

XVIII. Toute carte lâchée & qui a touché le tapis eſt cenſée jouée : ſi pourtant on n'étoit que ſecond à jouer, & qu'on eût couvert une carte de ſon adverſaire qui ne fût pas de même couleur, & qu'on eût dans ſon jeu, en ce cas il eſt permis de la reprendre pour fournir de la même peinture, ne pouvant pas renoncer, il n'y a aucune peine pour cela : mais ſi n'ayant pas de la couleur jouée, on jettoit par mégarde une carte au lieu d'une autre, il ne feroit plus permis de la reprendre dès qu'elle eſt lâchée de la main.

Perſonne ne s'eſt jamais opoſé à cette regle, puiſque n'y ayant point de triomphe à ce jeu, il ne ſçauroit y avoir de renonce.

XIX. Celui qui pour voir les cartes que laiſſe le dernier, lorſqu'il en laiſſe, dit je jouerai de telle couleur, & qui enſuite jouant, ne jette pas de la couleur qu'il feroit obligé de jouer, il dépend de ſon adverſaire de lui faire jouer par la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition impoſée à ce coup, eſt pour empêcher qu'il ne ſe paſſe rien au jeu qui ait aparence de mauvaiſe foi. Tous les Joueurs s'y ſoumettent.

XX. Celui qui par mégarde ou autrement, tourne ou voit une carte du talon, doit jouer de la couleur que ſon adverſaire voudra autant de fois qu'il auroit vu de cartes, une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée, deux s'il y en a eu deux, &c.

Cette regle regarde le dernier dont le premier a vu quelque carte : car ſi le dernier voyoit ou tournoit le talon du premier, il feroit libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vu ſon jeu.

C'eſt ſans doute cette regle qui a fait le plus de

bruit au jeu de Piquet, & pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-temps partagés; je ne conçois pas que l'on puisse en Provence & en Languedoc condamner au grand coup un homme qui a tourné ou vu une carte du talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment raporté, & la seule raison naturelle leur en sert de preuve.

XXI. Celui qui ayant laissé une carte du talon, la mêle à son écart, avant que de l'avoir montrée à son adversaire, peut être obligé par lui, après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera à jouer, à lui montrer tout sont écart; il lui est permis de ne pas la voir ni montrer, pourvu qu'il ne la mêle point à son écart.

Cette regle est dans la justice; puisque dès que le dernier a vu la carte qu'il laisse, son adversaire est en droit de la voir; dans le doute laquelle c'est, il est juste qu'il les voie toutes. Cette regle est généralement reçue.

XXII. Qui reprend des cartes dans son écart, est surpris à en changer, ou fait autres tours de fripon, perd la partie, & doit être chassé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de ce cet article ne sçauroit être assez forte, puisque c'est pour punir un fripon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant qu'elle soit finie la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeassent à quitter; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseroient tous les jours par ceux qui voyant leur partie mauvaise voudroient la renvoyer, afin d'éviter ensuite de la finir.

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu jette ses cartes qu'on brouille avec le talon, perd en effet la partie, encore qu'il s'aperçoive après qu'il s'est mépris; mais si rien n'est mêlé il y peut revenir, pourvu que l'autre n'ait pas brouillé son jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en sa main deux ou trois cartes, & croyant que son adversaire les a plus hautes, il les jette toutes ensemble, si celui qui joue contre lui montre alors ses cartes, il les leve pour lui, quoique ses cartes soient inférieures, & le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui restent.

Cette regle est fort bien établie, puisque celui qui auroit besoin de son écart pour achever, n'auroit qu'à céder la partie, s'il lui étoit permis de reprendre son jeu qui seroit brouillé, & prendre par-là les cartes dont il auroit besoin, & la vivacité de celui qui cede ses cartes, en comptant que son adversaire en a de plus hautes, ne mérite pas une moindre punition.

XXV. Celui qui étant dernier écarteroit & prendroit les cartes du premier avant que le premier eût eu le temps de faire son écart, & les auroit mêlées à son jeu, perdroit la partie s'il jouoit au cent, & le grand coup s'il jouoit en partie; mais si le premier avoit eu le temps d'écarter, & qu'il eût attendu que le dernier eût pris ses cartes, se croyant être le premier, le coup sera bon, & celui qui est de droit premier commencera à jouer.

Cette regle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puisque la mauvaise foi est manifeste dans celui qui se hâte de faire son écart pour prendre les cinq cartes que son adversaire doit prendre; au lieu que dans le second, c'est précisément la faute du premier qui doit sçavoir que c'est à lui à en prendre cinq.

XXVI. Quand on n'a qu'un quatorze en main qui doit valoir, on n'est pas obligé de dire si c'est d'as, de rois, de dames, &c. on dit seulement *quatorze*; mais si on en peut avoir deux dans son jeu, & que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduisent à un seul, alors on

eſt obligé de nommer le *quatorze* que l'on a.

Cette regle eſt naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un quatorze à craindre, doit néceſſairement ſçavoir le quatorze que l'adverſaire accuſe, au lieu qu'il n'en eſt pas de même s'il en a deux, ne pouvant en avoir un bon & un plus bas qui ne vaudroit pas.



LE NOUVEAU JEU

DE LA COMETE,

Avec des obſervations ſur les différentes manieres de le jouer.

POur jouer le jeu de la Comete, il faut deux jeux de cartes entiers : on ôte les quatre as de chacun, & pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, & les rouges dans l'autre jeu.

Il paroît que le nom de *Comete* a été donné à ce Jeu, à cauſe de la longue ſuite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup ; les Cometes étant ordinairement accompagnées d'une longue traînée de lumiere, qu'on apelle la queue de la Comete.

Chaque jeu eſt composé de quarante-huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre as : l'on en donne dix-huit, trois par trois à chacun ; de ſorte qu'il en reſte douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des Joueurs porte la main ſur le talon pour l'examiner, il paie la peine dont on eſt convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou ſeul à ſeul. Les points & les paris de même qu'au Piquet, ainſi que la queue

pour marquer les coups, on joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jeton vaut dix points comme au piquet.

Si on a mal donné, celui qui eſt le premier en carte, peut obliger de refaire ; mais s'il y trouve ſon avantage, il peut décider le coup bon : que ce ſoit lui ou l'adverſaire qui a la carte de plus, pour lors celui qui a la carte de plus, joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups, qui font l'aller & le revenir, le dernier coup décide ſi on eſt marqué.

L'on met dans le jeu noir *le neuf de carreau*, & dans le jeu rouge *le neuf de trefle*, pour ſervir de Comete.

Les cartes étant données, pour jouer avec facilité, il faut les ranger de ſuite dans leur ordre naturel; ſçavoir, les deux enſemble, les trois, les quatre, & ainſi de ſuite, en remontant juſqu'au roi. Il n'importe pas de quelle couleur ſoient les cartes, pourvu qu'elles ſoient de ſuite par le nombre.

Lorſque le jeu de chacun eſt arrangé, le premier commence à jouer. Il faut obſerver qu'il n'eſt pas aſtreint à commencer par un deux qui eſt la plus baſſe carte du jeu, il peut jetter d'abord telle carte de ſon jeu qu'il veut.

Il eſt de l'avantage de ce Jeu de commencer par la carte qui en a le plus de ſuite. Par exemple, le premier ayant des deux, des trois & des quatre, & n'ayant point de cinq, s'il a des cartes qui ſe ſuivent depuis le ſix juſqu'au roi, il ne commencera pas par un deux, parce qu'en jouant de cette façon, il ne pourroit ſe défaire que d'un deux, d'un trois & d'un quatre, n'ayant point de cinq; mais il jettera d'abord un ſix, en diſant ſix, ſept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi, par là il jouera huit cartes ; au lieu qu'en commençant par un deux, il n'en pourroit jouer que trois. Or, il

y a de l'avantage à se défaire d'un plus grand nombre de cartes, parce que celui qui a plutôt fini & jetté toutes ses cartes marque l'autre Joueur des points qui lui sont restés dans la main.

Si cependant il arrivoit qu'on eût trois deux sans trois, & que d'ailleurs les cartes fussent assez de suite, comme il n'y a pas d'espérance de rentrer en jeu par un deux, n'y ayant point de cartes au dessous, il faudroit commencer par cette carte, & dire deux sans trois, particulierement quand on a des rois qui font rentrer en jeu.

Il est aussi une façon de jouer pour se défaire de deux dames, quand on en a trois, & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par une dame, & disant dame & roi, dame sans roi: si on avoit deux neufs, deux dix, deux valets, trois dames & un roi; en commençant par le neuf, on dit neuf, dix, valet, dame & roi, ensuite dame sans roi; cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir & de faire régorger la Comete, ou de finir en mettant la Comete pour neuf, ce qui arrive, lorsqu'on la met à la suite d'un huit ou après un *hoc*.

On appelle régorger la Comete, quand on finit, & qu'elle reste dans le jeu de l'adversaire.

Il est encore un moyen sûr de se procurer des *hoc*, quand on a trois dames, & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par le roi; disant roi, ensuite dame sans roi; par ce moyen une seule dame fait passer deux rois, & comme le talon est composé du quart des cartes, on doit supposer qu'il y en reste une de chaque espece. Si donc il reste un roi au talon, l'adversaire ne doit plus en avoir qu'un, pour mettre à la suite de la quatrieme dame, s'il l'a, ou à la suite de l'une des deux du Joueur.

Si le jeu du premier en carte étoit composé de deux neufs, deux dix, deux valets, deux dames & deux rois, qui font dix cartes, ensuite d'un deux, un trois, un quatre, un cinq, deux six &

deux ſept ſans huit, il faudroit commencer par jouer ſix & ſept ſans huit: & en ſuppoſant qu'il y ait un neuf au talon, l'adverſaire en mettant un huit, diroit huit ſans neuf; pour lors l'on reprendroit depuis le neuf juſqu'au roi, & enſuite il faudroit recommencer ſept ſans huit, l'adverſaire en mettant un huit, diroit encore huit ſans neuf, & alors on continuera depuis le neuf juſqu'au roi, qui ſont cinq cartes, & on reprendra depuis le deux, juſques & compris le ſix, qui fait la derniere. Si l'adverſaire a la Comete, on la lui fait regorger de cette façon, parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles ſont toutes de ſuite.

Quand on n'a pas la Comete, & qu'on a quatre deux, un trois, un quatre, un cinq, un ſix, un ſept un huit ſans neuf, & qu'on a toutes les autres cartes ſuivantes, juſques & compris le roi, même pluſieurs dames & autant de rois, à la faveur deſquels on rentre en jeu, il ne faut pas commencer par les deux; parce qu'après avoir joué le dernier roi, ſi on n'a plus que les quatre deux, le trois, le quatre, le cinq, le ſix, le ſept & le huit, en mettant les quatre deux à la fois, on finit par le huit, & par ce moyen on fait regorger la Comete; parce que l'adverſaire voyant encore dix ou douze cartes, ne s'imagine pas qu'elles ſoient ſi ſuivies.

Lorſqu'on a quatre cartes ſemblables, il ne faut les mettre à la fois, que quand on a celles au deſſous, & même ne commencer que par les carte qui ſuivent ces quatre ſemblables; parce que l'adverſaire n'en ayant point, doit indubitablement y rentrer, & que par ce moyen, toutes celles qui reſtent au deſſous, ſont des *hoc*; mais il ne faut jamais les mettre à la fois, quand on n'a aucune de celles au deſſous, à moins que le jeu ne ſe trouve diſpoſé de façon, qu'en les mettant on puiſſe finir.

Comme l'avantage de ce jeu eſt de finir en mettant la Comete pour neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, & qu'elle fait auſſi quadrupler les points, il eſt bon de ſe reſſouvenir quelles cartes manquent à l'adverſaire ; par exemple, je ſuppoſe que l'adverſaire n'ait pas de cinq, & n'ait plus que trois cartes, & le Joueur un deux & la Comete, il doit pour lors dire deux ſans trois, parce que ſi l'adverſaire n'avoit point de trois, le Joueur finiroit par la Comete pour neuf, & en ſuppoſant qu'il eût un trois & même un quatre, ce qui ne fait que deux cartes des trois qu'il a, il diroit trois & quatre ſans cinq, on l'interromproit & on finiroit ſeulement par la Comete, qui pour lors ne ſeroit pas miſe pour neuf, & néanmoins ſe payeroit double & feroit doubler les points de la carte de l'adverſaire.

Il eſt encore un moyen preſque ſûr de finir par la Comete pour neuf, quand on ſçait que l'adverſaire n'a point de neuf, & qu'on lui ſuppoſe des huit ; on garde la Comete en diſant, je ſuppoſe, trois, quatre, cinq & ſix ſans ſept : l'adverſaire dit en mettant un ſept & huit ſans neuf, pour lors on finit par la Comete pour neuf.

Lorſque le premier ayant jetté toutes les cartes qui avoient une ſuite, eſt obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas : par exemple, s'il dit quatre ſans cinq, alors le ſecond jette un cinq, s'il en a un. Il faut obſerver qu'après avoir jetté ſon cinq, il ne lui eſt pas permis de recommencer par telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, il doit ſuivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq en remontant juſqu'au roi, qui eſt la plus haute carte du jeu, après quoi il peut recommencer par telle carte de ſon jeu qu'il veut. Il faut encore obſerver, que ſi ces cartes ne vont pas de ſuite juſqu'au roi : par exemple, s'il n'a pas de valets, il jettera ſes cartes en diſant, cinq, ſix, ſept, huit, neuf,

dix ſans valet: mais ſi l'autre Joueur n'a pas non plus de valets, alors celui qui a dix ſans valet, n'eſt pas obligé de jetter une dame, qui eſt la carte au deſſus du valet; mais il peut recommencer par telle carte de ſon jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même eſpece peuvent ſe jetter enſemble ſuivant la volonté du Joueur & ſuivant ſon avantage. Ainſi celui qui a quatre valets, peut les jetter tous les quatre à la fois pour un ſeul valet; mais s'il n'a pas de dix, il ne doit pas ſe défaire de ſes valets, qui lui ſont néceſſaires pour rentrer en jeu, lorſque l'autre Joueur jettera ſes dix.

Celui qui a les trois neuf ſans la Comete ou avec la Comete peut les jetter enſemble.

Celui qui a deux ou trois rois, peut les jetter tout de ſuite; & il doit le faire quand il ſçait qu'il n'y a plus de dame.

Il faut avoir l'attention de ſe défaire, autant qu'on peut, de ſes cartes les plus hautes en points, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix, des neuf & des huit, parce que quand ces cartes reſtent dans la main, on eſt marqué d'un plus grand nombre de points, mais il faut s'en défaire à propos, parce qu'elles peuvent ſervir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue, & à rentrer en jeu. Cela dépend de la diſpoſition des cartes qu'on a dans la main, & des conjectures qu'on peut faire ſur le jeu de la perſonne contre laquelle on joue, par les cartes qui ſont déja paſſées.

Il faut auſſi ſe défaire des baſſes cartes, telles que les deux & les trois, parce que quand il y a un certain nombre de cartes jettées, il eſt difficile de rentrer en jeu par des deux & des trois, & on ne peut plus s'en défaire à moins qu'on n'ait des rois, ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas, comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut, on jette

les deux, les trois, & les autres basses cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien observer quelles cartes manquent à l'adversaire, auquel on peut faire regorger la Comete, quand on a cette carte qui lui manque & les autres de suite jusqu'au roi ; & pour y parvenir, sans qu'il soupçonne qu'on puisse finir ; il est de la prudence de garder cinq ou six cartes de suite, parce qu'après avoir joué le roi, on recommence, je suppose, par deux, trois, quatre, cinq, six & sept.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qui ont été jettées sur le tapis, & on convient pour l'ordinaire d'une peine contre celui qui porte la main sur les cartes qui ont été jettées, & veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans sa mémoire les cartes qui sont passées, sur-tout celles qui manquent à la personne contre laquelle on joue, parce que si l'on n'a pas non plus de ces cartes, on est toujours le maître du jeu en jettant les cartes inférieures qui vont de suite jusqu'à ces cartes ; par exemple, un des Joueurs ayant des sept, des huit, des neuf & des dix, & n'ayant point de valets ; s'il sçait que l'autre Joueur n'a point non plus de valets, il jette toutes ses cartes qui vont de suite jusqu'au valet, par là il reste maître du jeu, l'autre Joueur ne pouvant l'interrompre : & après s'être défait des sept, des huit, des neuf & des dix qu'il pouvoit avoir, il recommence par telle carte de son jeu que bon lui semble, choisissant toujours celle qui en a le plus de suite, & par conséquent lui facilite le moyen de se défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Comete fait *hoc* par-tout, c'est-à-dire, que celui qui l'a peut, en jettant les cartes, l'employer pour telle carte qu'il veut : elle est roi, dame,

valet, dix, ou telle autre carte, ſelon la volonté de celui qui l'a dans ſon jeu, & ſuivant ſon avantage. Obſervez qu'après avoir employé la Comete pour une dame ou pour une autre carte inférieure, on neſt pas obligé de jetter après la carte qui ſuit immédiatement ; mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Comete eſt obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point; par exemple, ſi n'ayant pas de dame, il dit valet ſans dame ; celui qui a la Comete peut la jetter pour une dame, s'il eſt de ſon avantage d'interrompre la ſille des cartes de l'autre Joueur, & enſuite reprendre le jeu par la carte que bon lui ſemble. Mais ſi celui qui n'a pas la Comete ſe défait de ſes cartes de ſuite, & dans leur ordre naturel, en remontant depuis une baſſe carte juſqu'au roi, on ne peut l'interrompre avec la Comete.

Si le Joueur qui a la Comete, n'a pas d'autre neuf, il n'eſt pas obligé, après avoir joué un huit, de la jeter pour neuf; il peut dire huit ſans neuf, quoiqu'il ait la Comete dans ſon jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ſes cartes de maniere qu'on puiſſe finir par la Comete, ſi la diſpoſition du jeu le permet; parce qu'alors elle ſe paie double, & les points qui reſtent dans la main de l'autre Joueur ſe comptent doubles ; & ſi on peut finir par la Comete employée pour neuf, elle ſe paie quadruple, les points ſe comptent de même; mais il faut prendre garde de ne la pas conſerver trop long-temps; car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la derniere carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de ſe défaire de toutes ſes cartes; & dans ce cas la Comete étant reſtée dans la mains de celui qui l'avoit, il la paie double, & les points dont il eſt marqué, ſe comptent doubles.

La Comete ſimple ſe paie deux jetons à celui

qui l'a dans son jeu, & elle double, triple, quadruple & au dessus, autant de fois qu'elle est sans venir, ce qui arrive lorsqu'elle est restée dans le talon, composé, comme on l'a dit ci-dessus, de douze cartes.

Dans ce cas où la Comete auroit été trois fois sans venir, étant quadruple si on ne finissoit par la Comete, ce coup vaudroit seize jetons, & trente-deux, si on finissoit par la Comete pour neuf.

Il en est de même lorsqu'on fait *opera* en finissant par la Comete, qui doit se payer, s'il y a trois remises, trente-deux jetons; & quand on fait *opera*, en finissant par la Comete pour neuf, soixante-quatre jetons, c'est-là le plus fort coup de ce jeu.

Il faut observer que lorsque l'on joue trois à tourner, & que la Comete est remise entre deux des Joueurs, elle dort jusqu'au coup où les deux mêmes Joueurs se trouvent ensemble, alors elle se paie selon le nombre de fois qu'elle est restée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui restent dans la main d'un Joueur, quand l'autre a fini, on compte celles qui sont avec figures pour dix, & les autres cartes pour autant de points qu'elles sont marquées, que le Joueur qui s'est défait de toutes ses cartes, marque en reste, ainsi qu'au Piquet.

Quand on finit par la Comete, elle se paie double, cela fait aussi doubler les points qui restent dans la main de l'autre Joueur; par exemple, s'il lui reste dans la main une dame, un valet & un cinq, on comptera cinquante points au lieu de vingt-cinq.

Lorsque l'on finit par la Comete, & qu'on la place pour neuf directement, elle se paie quadruple, & les points se comptent de même.

Quand on reste avec la Comete, on la paie double, & cela fait aussi doubler les points dont on est marqué.

Lorſque le Joueur, qui eſt le premier en carte, fait couler toutes ſes cartes ſans interruption, depuis la premiere juſqu'à la derniere, cela s'appelle faire *opéra*.

Quand on fait *opéra*, les points ſe comptent doubles.

Quant on fait *opéra*, en finiſſant par la Comete, elle ſe paie quadruple, & les points ſe comptent de même.

Lorſque l'on fait *opéra*, en finiſſant par la Comete pour neuf, elle ſe paie ſeize, & augmente ſuivant les remiſes, & les points ſe comptent huit fois; c'eſt-à-dire, que ſi celui qui eſt *opéra*, a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *opéra*, marque en reſte huit cens points.

Quand on eſt *opéra*, ou que l'on reſte avec la Comete, on paie la Comete double, & les points ſe comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, & empêchent que l'on ne compte l'*opéra* double.

Si la Comete eſt dans le jeu de celui qui a cartes blanches; elle lui valent cent points.

Celui qui a donné les cartes, peut auſſi faire *opéra*; cela dépend de la convention que l'on fait en commençant. Il fait *opéra*, lorſqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avoit la main, il ſe défait de ſes dix-huit cartes ſans interruption, depuis la premiere juſqu'à la derniere.

Il ne reſte plus, pour faciliter l'intelligence de ce jeu, & faire connoître la maniere dont on ſe défait de ſes cartes, qu'à donner des exemples des trois différens *opéra* qui peuvent ſe faire.

Exemple d'un opéra *qui ſe fait dans la Comete.*

Si le premier en cartes a dans ſon jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, un neuf, un huit, un ſept, deux ſix, deux cinq, un quatre, un trois & un deux, il commencera par jetter ſur le

tapis un cinq, un ſix, un ſept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après cela, comme celui qui a jetté ſes cartes de ſuite depuis une baſſe carte juſqu'au roi, eſt le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un dix, un valet, une dame & un roi, après quoi il jettera un deux, un trois, un quatre, un cinq & un ſix. En jouant de cette façon, il ſe défera de ſes dix-huit cartes de ſuite, & ſans interruption, ce qu'on appelle faire *opéra*. Dans ce cas, les points qui reſtent dans la main de l'autre Joueur ſe comptent doubles; & s'il a la Comete, il la paie double à celui qui a fait l'*opéra*, & les points ſe comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra, *finiſſant par la Comete.*

Si le premier en cartes a dans ſon jeu trois rois, une dame un valet, quatre dix, la Comette & un autre neuf, un huit, deux ſept, un ſix, un cinq, un quatre & un trois, il jettera d'abord un ſept, le huit, le neuf, les quatre dix, qui, comme on l'a obſervé, peuvent être mis enſemble pour un ſeul dix, le valet, la dame & les trois rois; après quoi il jettera le trois, le quatre, le cinq, le ſix, ſon ſecond ſept, & la Comete qu'il fera valoir huit en cette occaſion, celui qui a la Comete pouvant l'employer pour telle carte qu'il veut. Lorſque l'*opéra* finit par la Comete, elle ſe paie double, & les points qui ſont dans la main de l'autre Joueur, ſe comptent quadruples.

Autre exemple d'un opéra, *finiſſant par la Comete employée pour le neuf.*

Si le premier en cartes a dans ſon jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, la Comete & deux autres neufs, un huit, un ſept, un ſix, un cinq, un quatre, un trois & un deux; il jettera d'abord le deux, le trois, le quatre, le cinq, le ſix, le ſept, le huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; il jettera enſuite un neuf, un dix,

un valet, une dame & un roi; après quoi étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera ſur le tapis la Comete pour la dix-huitieme carte, en diſant, neuf & Comete, par là il finira par la Comete employée pour neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jetter un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; enſuite jetter encore un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi on jettera le deux, le trois, le quatre, le cinq, le ſix, le ſept, le huit, & pour la derniere carte la Comete, qui de cette maniere ſe trouve auſſi employée pour neuf.

L'*Opéra* finiſſant par la Comete pour neuf, eſt le plus grand coup que l'on puiſſe faire. Lorſque cela arrive, la Comete ſe paie ſeize, & augmente ſuivant les remiſes, & les points qui ſont dans la main de l'autre Joueur, ſe comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut auſſi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les deux & les trois: pour lors chaque Joueur aura quinze cartes, & le talon ne ſera plus compoſé que dix cartes.

Maniere de jouer le jeu de la Comete à trois, à quatre & à cinq perſonnes.

On peut jouer ce jeu trois enſemble, alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, & il en reſtera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs, à qui il reſte des cartes dans la main, paient ſur le champ à celui qui s'eſt défait de toutes ſes cartes, les points qu'ils ont dans la main, & celui des deux qui eſt marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jetons à la queue, laquelle appartiendra à la fin de la partie à celui qui gagnera davantage.

Lorſque les deux joueurs à qui il reſte des cartes auront dans la main le même nombre de points, ils mettront chacun un jeton à la queue.

Le premier en cartes ayant jetté celles de son jeu qui avoient une suite de cartes, & étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui est à sa droite, jette cette carte s'il l'a, s'il ne l'a pas, le troisieme Joueur qui l'a dans son jeu la jette, & continue; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut aussi jouer quatre ensemble en donnant à chacun dix cartes, & il en reste huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes a chaque Joueur : & il en restera trois au talon, & suivant les mêmes regles qui viennent d'être expliquées.

Maniere de jouer la Comete, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau Jeu de la Comete, en faisant un écart. On a dit ci-dessus, que ce Jeu se joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois à tourner, & à quatre deux contre deux : en jouant de cette façon, il n'y a que deux personnes qui jouent ensemble, qui ont chacun dix-huit cartes, & il en reste douze au talon.

Quand on joue en faisant un écart, le premier peut prendre jusqu'à six cartes dans le talon, & il n'en peut prendre moins que deux.

Le second peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il reste toujours trois ; il faut qu'il en prenne absolument une.

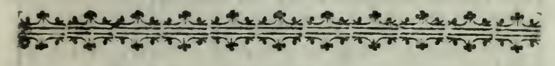
Si le premier ne prend pas six cartes, il peut regarder celles qu'il laisse au second.

Les cartes écartées restent à côté du Joueur qui peut les regarder quand il veut, de même qu'au Piquet, & on suit toutes les autres regles qui s'observent au Piquet pour les écarts.

Lorsque l'on joue trois ensemble, il reste, comme on l'a dit, un talon composé aussi de douze cartes ; le premier en peut prendre six, & les deux autres chacun trois.

Lorſqu'on joue quatre enſemble, le talon eſt compoſé de huit cartes, le premier en prend quatre, le ſecond deux, & les deux autres chacun une.

Lorſqu'on joue cinq enſemble, comme il ne reſte que trois cartes dans le talon, on ne fait point d'écarts.



JEU DE LA MANILLE,

AUTREMENT APPELLÉ

L'ANCIENNE COMETE.

CE jeu qui eſt à peu de choſe près le même que le précédent, mais moins étendu, fut celui qui fit le premier divertiſſement de Louis XV. Roi de France. Le nom de Manille qu'on lui donna alors, fut plutôt un nom de caprice que de raiſon. A l'égard de celui de comete, qu'il porte auſſi, la longue ſuite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pu lui faire donner ce nom. Nous aurions bien pu nous diſpenſer de parler de ce jeu; mais comme nous nous ſommes propoſé dans cette Edition de donner tous les jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas omettre.

L'enjeu ordinairement eſt de neuf fiches qui valent dix jetons chacune, & de dix jetons, ce qui fait en tout cent jetons; l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jetons.

Le jeu de cartes avec lequel l'on joue à ce jeu eſt compoſé de toutes les cartes; c'eſt-à-dire, de cinquante-deux, & l'on peut y jouer depuis deux per-

sonnes jusqu'à cinq ; le jeu à deux n'est pas si agréable qu'à trois & au dessus.

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce jeu, on voit à qui fera, & celui sur qui le sort tombe prend les cartes, les mêle & les donne à couper à celui de sa gauche, après quoi il les donne trois à trois, ou quatre à quatre, & partage ainsi toutes les cartes entre les Joueurs, de maniere que si c'est à deux personnes qu'on joue, elles en auront chacun vingt-six ; si c'est à trois, dix-sept, & il en restera une ; à quatre, treize, & à cinq, dix, & en restera deux. Il faut remarquer que celles qui restent, demeurent sur le tapis sans être vues.

La principale carte de ce jeu, est le neuf de carreau, & on l'appelle par excellence la *Manille*, on la fait valoir pour telle carte que l'on veut, quand on joue les cartes, ainsi elle passe pour roi, dame ou valet, dix, & ainsi des autres cartes inférieures, comme il plaît à celui qui la porte en main ; il y a de la prudence à faire valoir cette carte à propos, comme l'on verra dans la suite.

Les cartes étant données, chaque Joueur les range de suite dans l'ordre qui leur est naturel ; sçavoir, l'as qui n'est compté que pour un ; le deux, trois, quatre, & le reste en montant jusqu'au roi, & lorsque chacun a son jeu, le premier commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut : mais il faut observer qu'il est de l'avantage de ce jeu de commencer par celle dont on a plus de cartes de suite, comme par exemple, supposé que depuis six il ait des cartes qui se suivent jusqu'au roi, il les jette l'une après l'autre, en disant, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi ; mais s'il y manquoit une de ces cartes, par exemple, si c'étoit un neuf, le Joueur diroit, six, sept, huit sans neuf, si c'étoit le dix qui manquât, il diroit neuf sans dix, & ainsi des autres ; le Joueur d'après qui auroit la car-

te dont l'autre manqueroit, continueroit en la jettant, & diroit ainsi que l'autre jusqu'à ce qu'il manquât de quelque nombre de suite, ou qu'il eût poussé jusqu'au roi, auquel cas il recommenceroit par telle carte de son jeu que bon lui sembleroit.

Vous observerez qu'il n'importe pas de quelle couleur que soient les cartes, pourvu qu'elles soient de suite : lorsque le Joueur qui vient après celui qui a dit huit sans neuf, ou d'une autre carte, n'auroit pas le nombre manquant, cela iroit à celui de sa droite qui pourroit encore ne pas l'avoir ; enfin celui qui l'a le premier, continue à jouer son jeu ; & si aucun des Joueurs ne l'avoit pas, comme il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier huit sans neuf, ou d'une autre carte, reçoit un jeton de chaque Joueur, & recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en points, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix, des neufs, & autres cartes des grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jetons qu'on se trouve de points dans les cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jetons qu'autant qu'il reste de cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des as, parce que si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on ait quelque roi pour rentrer : observez que celui qui pousse jusqu'au roi, commence à jouer par telle carte qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce qu'on veut la *Manille*, qui est le neuf de carreau ; elle est roi, dame, valet, quatre, cinq, & tout ce que celui qui la veut faire valoir ; quand celui qui a la Manille la joue, chacun doit lui donner une

fiche, ou moins, si l'on est convenu; s'il attend à la demande qu'elle soit couverte de quelque carte, il n'y est plus reçu, & c'est autant de perdu pour lui.

Celui qui ayant la manille ne s'en défait pas avant qu'un des Joueurs ait gagné la Partie, est obligé de donner une fiche, ou moins, si l'on est convenu, à chaque Joueur, & de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jetons pour le nombre de points que contient la manille, ou bien un point; si l'on paie seulement un point par carte.

Celui qui a des rois, & qui les jette sur table en jouant son jeu, gagne un jeton de chaque Joueur pour chaque roi joué. De même si ces rois lui restent, il paie pour chaque roi restant un jeton à chaque Joueur, & dix jetons au gagnant pour chacun, si l'on paie par point.

Celui qui a le plutôt joué ses cartes, gagne la partie, qui est une ou deux fiches que chaque Joueur a mis dans un corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les cartes qui lui restent en main.

Il n'est pas permis pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qu'on a jettées sur le tapis, à peine de donner un jeton à chaque Joueur, à qui il sera dû, si-tôt que la main du curieux aura touché les cartes; cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou sera plus grande si les Joueurs en conviennent entr'eux.



LE JEU DE L'IMPÉRIALE.

POur donner une idée de ce Jeu auſſi claire que nous nous ſommes propoſée, nous commencerons par l'idée générale du jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre : nous donnerons dans le ſecond la maniere de marquer, & enſuite les regles qu'il faut obſerver pour bien jouer ce jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du jeu de l'Impériale.

CEux qui ont voulu chercher l'étymologie de ce jeu, ont cru l'avoir trouvée en nous diſant, qu'il a été nommé de la ſorte d'un Empereur qui le premier mit ce jeu en vogue; mais ſans examiner ſi cette étymologie eſt vraie ou douteuſe, nous diſons pour entrer en matiere, que les cartes avec leſquelles on joue à l'Impériale, ſont les mêmes avec leſquelles on joue au piquet, c'eſt-à-dire trente-deux ; ſçavoir, le roi, dame valet, as, dix, neuf, huit & ſept, ou bien trente-ſix, en y ajoutant le ſix de chaque couleur, comme on fait dans pluſieurs Provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, & en ce cas il faut néceſſairement que les ſix y ſoient; mais le jeu le plus ordinaire eſt d'y jouer deux : avant que de commence à jouer, il faut convenir de

ce que l'on veut jouer, & à combien d'Impériales on jouera la partie qui est ordinairement à cinq ; il est cependant de la volonté des Joueurs de la faire de plus ou de moins.

Après être ainsi convenu, l'un des deux prend les cartes, qu'il bat & présente à son Adversaire, pour voir à qui sera le premier ; & comme c'est à ce jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute carte fait ; au lieu qu'au piquet il commande à son compagnon de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les cartes, les présente à couper à son Adversaire, qui doit le faire nettement : après quoi il lui donne, & se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze cartes ; il tourne ensuite la carte de dessus le talon, qu'il laisse dessous, & c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au jeu de l'Impériale des cartes que l'on appelle *Honneurs*, qui sont le roi, la dame, le valet, l'as & le sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes; au lieu que c'est le six, lorsqu'il est de trente-six ; chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a, mais il faut pour qu'ils vaillent qu'ils soient de triomphe, c'est-à-dire, de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que les cartes ont toujours même valeur, & que leur valeur est la valeur ordinaire, sçavoir le roi, la dame, le valet, l'as, le dix, le neuf, le huit, le sept & le six, le plus fort de la même couleur enlevant le plus foible.

Observez encore que lorsque l'on joue à trois, chacun ayant douze cartes, il ne reste par conséquent point de talon, ainsi celui qui mêle pour faire la triomphe, tourne la derniere carte de celles qu'il prend, & c'est de celle-là dont est la triomphe.

Les cartes données comme on l'a dit, & la tourne faite, celui qui est le premier à jouer commence, comme au jeu de piquet, d'assembler la couleur

dont il a le plus de cartes pour en faire ſon point qu'il accuſe, & pour lequel il compte quatre points ſi ſon adverſaire ne le pare pas ; c'eſt-à-dire, s'il n'en a pas davantage : car s'il étoit égal, le premier, à cauſe de la primauté, le compteroit comme s'il étoit bon, au lieu que l'adverſaire l'ayant ſupérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant avant que d'accuſer ſon point, s'il n'a point d'Impériale, auquel cas il faudroit la montrer auparavant, ſans quoi elle ne vaudroit plus rien ; il y a de pluſieurs ſortes d'Impériales, & chaque Impériale vaut vingt-quatre points.

La premiere ſorte d'Impériale eſt de quatre rois ou de quatre dames, quatre valets, quatre as, ou bien quatre ſept, lorſque le jeu eſt de trente-deux cartes : & les quatre ſix, lorſqu'il eſt de trente-ſix.

La ſeconde, le roi, la dame, le valet & l'as d'une même couleur.

Il y a encore l'Impériale tournée qui eſt lorſque tournant un roi, une dame, un valet, un as ou un ſept ou ſix, on a dans ſon jeu les trois autres dont eſt la tourne ; de même lorſque tournant un roi, une dame, un valet ou un as, on a dans ſon jeu les trois autres cartes de la même couleur qui parfont le roi, la dame, le valet & l'as.

Enfin il y a l'Impériale que l'on fait tomber & qui a lieu, lorſqu'ayant le roi, la dame ou autres triomphes, l'on leve les autres triomphes, qui forment l'Impériale ; cette Impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle eſt la triomphe.

Vous obſerverez que celui qui a dans ſon jeu le roi, la dame, le valet & l'as de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux Impériales : après que l'on a compté ſes Impériales qui

doivent pour être bonnes, être étalées ſur la table, & accuſées, on accuſe le point comme il a été dit, & que celui qui eſt le premier à jouer, jette telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos, & ſur laquelle l'Adverſaire eſt obligé de fournir de la même couleur s'il en a, & de prendre s'il peut, autrement de couper, ne pouvant point non-ſeulement renoncer à ce jeu, mais même gagner ſans tomber en faute : l'on joue de la ſorte toutes les cartes, après qu'elles ſont jouées, chacun compte, ce qu'il a, & celui qui en a plus que l'autre compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que le ſix qu'il doit avoir, & il les marque pour lui.

Vous obſerverez que lorſque l'on joue à trois celui qui eſt le premier à jouer eſt obligé de commencer par atout, le jeu ſe joue du reſte comme à deux ; car celui qui fait plus de quatre levées qu'il doit avoir pour ſes cartes, marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà en général ce qu'il faut ſçavoir pour jouer à l'Impériale ; voyons maintenant la maniere de marquer & de compter le le jeu.

CHAPITRE SECOND.

De la maniere de marquer le Jeu.

APrès avoir mêlé les cartes & donné, convenu de ce que l'on joue, & à combien d'impériales, il y a au bout de la table un corbillon avec des fiches & des jetons qui ſervent à marquer le jeu : l'on marque l'impériale avec une fiche & les quatre que l'on gagne avec un jeton pour chaque quatre, & lorſque l'on a ſix jetons de marqués, l'on marque à la place une fiche qui eſt une impériale ; chaque impériale valant vingt-quatre points,

Celui qui ayant mêlé tourne un honneur, c'est-à-dire un roi, une dame, un valet, un as, un sept, lorsque le jeu est de 32 cartes, ou un six lorsqu'il est de 36, marque pour lui un jeton qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le six de triomphe ou le sept, lorsqu'il n'y a point de six, ou bien avec l'as, le valet, la dame ou le roi, ou le jouant autrement, fait la levée, marque autant de jetons, qui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs, le perd, parce que son adversaire joueroit un honneur plus fort, bien loin de compter l'honneur qu'il auroit joué à son avantage, celui qui leveroit la levée de droit, marqueroit un jeton pour chaque honneur; de même celui qui ayant joué le sept de triomphe, lorsqu'il n'y a point de six, ou le six, perdroit la levée que l'autre leveroit par une triomphe qui ne seroit pas un honneur, il ne laisseroit pas de marquer à son avantage l'honneur qu'il leveroit, encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui après avoir fini de jouer six cartes, s'en trouve de plus que ses douze, qu'il doit avoir de son jeu, gagne quatre points qu'il marque pour lui, pour chaque levée qu'il a de surplus que l'autre; lorsque l'on joue à deux, c'est de deux cartes; & de trois, lorsque l'on joue à trois.

De même comme il a été déja dit, celui qui a plus de points que l'autre marque à son avantage quatre pour le point, n'importe qu'il ait trois, quatre, cinq, six, sept, huit ou neuf cartes de point, en observant que lorsque le point est égal, celui qui est le premier compte quatre pour sa primauté.

Voilà les différens points que l'on compte, & qui assemblés, forment une Impériale. Il reste à

faire obſerver que ces points peuvent être effacés ; lorſqu'ils ſont au deſſous de vingt-quatre ou de ſix jetons ; par exemple, ſi l'un des Joueurs avoit du coup précédent vingt points ou moins, & que ſon adverſaire eût une impériale en main, ou retournée lorſqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'impériale en droit annulle les 20 points de ſon adverſaire, qui ſeroit obligé de démarquer, ſans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que ſon adverſaire n'eût auſſi une impériale qui effaceroit également les points de l'autre Joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque lorſque l'on a ſix jetons aſſemblés, efface également les points que l'adverſaire peut avoir, & eſt marquée comme l'autre avec une fiche en faveur de celui qui l'a fait, & la partie dure juſqu'à ce qu'un des deux Joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, enſuite les impériales qu'on a en main, ou de la tourne, lorſqu'elles ont lieu, enſuite le point ; après le point les honneurs que l'on gagne ſur les levées que l'on fait, & enſuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce qu'on pourroit dire de plus ſur ce jeu ſe trouvera dans les regles ſuivantes, il eſt à propos d'y paſſer pour ne pas amuſer le lecteur par une lecture inutile.

REGLES DU JEU

DE L'IMPÉRIALE.

I. LOrſque le jeu ſe trouve faux, le coup où il eſt reconnu faux, ne vaut pas, les précédens ſont bons.

II. S'il se trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on doit donner les cartes par trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal perd sa donne & une impériale.

V. Une carte tournée au talon n'empêche pas que le jeu ne soit bon.

VI. Qui mêle son jeu au talon perd la partie.

VII. Qui oublie de compter son point ne le compte pas ; il en est de même des impériales.

VIII. Qui ne montre pas ses impériales avant son point, ne les compte pas.

IX. Tout honneur jetté sur le tapis vaut quatre points à celui qui le leve.

X. Celui qui pouvant prendre une carte jouée ne la prend pas, perd une impériale, soit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas ; s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'est-à-dire, ne joue pas de la couleur dont l'on a joué, & qu'il a dans son jeu perd deux impériales.

XII. Les impériales que perd celui qui fait des fautes sont au profit de son adversaire ; si celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui est loisible de se démarquer.

XIII. Celui qui a une impériale en main ou de tourne lorsqu'elle vaut, efface les points que son adversaire a ; il en est de même lorsqu'il finit son impériale en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une impériale avec les points de cartes qu'il gagne, ne laisse point de points marqués à son adversaire, au lieu que celui qui finit une impériale par les honneurs qu'il leve pendant le coup, ne peut empêcher de marquer ce que son adversaire gagne des cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne est reçue à finir la partie plutôt

qu'une impériale en main, l'impériale en main plutôt que l'impériale tournée, lorsqu'elle a lieu, l'impériale tournée que le point, le point plutôt que l'impériale qu'on fait tomber, & ladite impériale plutôt que les honneurs, & les honneurs que les cartes qui sont les derniers points du jeu à compter.

XVI. L'impériale retournée n'a lieu que lorsque l'on joue sans restriction, de même que l'impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale qu'on fait tomber, n'a lieu que dans la couleur qui est triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main en vaut deux, sans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorsque le point est égal, celui qui a la primauté le marque.

XX Celui qui quitte la partie avant qu'elle soit achevée la perd, à moins que ce ne soit d'un mutuel consentement.



LE JEU

DU REVERSIS.

CE jeu qui nous vient des Espagnols, est fort en usage; il y a de la science à le bien jouer, & il demande une grande attention.

Il est ainsi appellé à cause que l'on fait à ce jeu le contraire que l'on fait aux autres, puisque c'est celui qui fait moins de levées qui gagne les cartes.

L'on joue à ce jeu quatre ou cinq personnes, & le jeu de cartes avec lequel on joue, est composé de quarante-huit, c'est-à-dire, de toutes les cartes, à la réserve des dix que l'on ôte, & dont l'un sert ordinairement à marquer les tours; il y a cependant des endroits où l'on n'ôte pas les dix, c'est-

à-dire, que l'on joue avec un jeu entier, afin de rendre le *Reverſis* plus difficile à faire.

Après avoir vu à qui mêlera, celui qui doit faire, mêle & donne à couper à ſa gauche; enſuite il diſtribue les cartes trois à trois, en obſervant de partager toutes les cartes entre les Joueurs, à la réſerve de celles que l'on garde pour le talon qui doit être compoſé de trois cartes, lorſque l'on joue quatre: & de deux ou de ſept, lorſque l'on joue cinq: celui qui eſt le premier écarte, s'il veut, une carte de ſon jeu, & en reprend une de celles du talon à la place, mettant la ſienne en deſſous, & ainſi des autres; celui qui ne veut point écarter des cartes de ſon jeu, eſt en droit de voir celle qu'il pourroit prendre, & la remet deſſous.

Vous obſerverez que celui qui mêle ne prend point de cartes du talon, il en met ſeulement une de celles de ſon jeu deſſous ledit talon, à cauſe qu'il doit s'en être donné une de plus qu'aux autres Joueurs; c'eſt-à-dire, que lorſqu'il en donne onze à chaque Joueur, il doit en prendre douze pour lui, ce qui fait que le talon n'eſt que de trois cartes avant de prendre, & de quatre après avoir pris; c'eſt-là tout l'avantage de celui qui mêle.

Voici quelques regles qu'il faut abſolument ſçavoir pour pouvoir jouer au *Reverſis*.

I. Les cartes conſervent toujours leur valeur naturelle.

II. Il n'y a point de triomphe, & l'on eſt obligé de fournir de la couleur jouée, à moins de renoncer.

III. Le valet de cœur eſt la principale carte de ce jeu, il eſt appellé *Quinola*, & lorſqu'il eſt jetté en renonce, celui qui le jette gagne la Partie, qui conſiſte en ce que chacun a mis dans le corbillon.

IV. Celui qui eſt obligé de jouer ſur le cœur le *Quinola*, ou valet de cœur, fait la bête d'autant de jetons qu'il y en a dans le corbillon, ou qui le

joue lui-même étant à jouer, n'ayant pu s'en défaire en renonce.

V. Celui qui force le *Quinola* de partir, retire de celui qui est obligé de le jouer, n'ayant point d'autre cœur à jouer, quatre jetons, ou plus si l'on en est ainsi convenu, & quelquefois même un de chacun des Joueurs ; mais il faut en convenir auparavant.

VI. Celui qui jette le *Quinola* en renonce sur pique, trefle ou carreau, gagne deux marques, ou plus (si l'on en est convenu) de celui qui leve la main ou le *Quinola* a été jetté en renonce.

VII. Celui qui fait & leve moins de cartes où il n'y a as ni roi, dame ni valet, ou enfin où il y en a moins, gagne le talon qui vaut autant que la poule ordinaire, ou enfin ce qui a été convenu.

VIII. Celui qui n'a point fait de levée gagne le talon par préférence à celui qui en a fait, encore qu'il n'ait point de cartes qui marquent, & que celui des deux qui est plus près de celui qui a mêlé par la gauche, le gagne, lorsque deux Joueurs ou plusieurs sont égaux.

IX. Les as valent cinq, les rois quatre, les dames trois & les valets deux, & ces nombres ne servent seulement qu'à faire payer le talon.

X. Celui qui a le plus de points dans son jeu est celui qui paie le talon à celui qui en a moins, & celui qui a la primauté est celui qui paie en cas d'égalité.

XI. Celui qui renonce paie à chacun autant de jetons que l'on est convenu, ou fait la bête.

XII. Celui qui joue avant son rang paie un jeton à chaque Joueur.

XIII. Celui qui est premier en carte doit toujours commencer à jouer par cœur, à moins qu'il n'en ait pas.

XIV. Il n'est pas permis d'écarter du cœur.

XV. Celui qui leve lui seul toutes les levées,

gagne non-seulement la poule, mais encore deux jetons de chaque Joueur, & se fait rendre tout ce qu'il peut avoir payé pendant le coup; & celui qui auroit jetté le *Quinola* en renonce pendant ce coup, ne gagneroit rien: on appelle ce coup faire le *Reversis*.

XVI. Celui qui jette un as en renonce sur une autre couleur, gagne un ou deux jetons, ainsi que l'on est demeuré d'accord, & c'est celui qui fait la levée qui paie, & le double pour l'as de cœur, & celui qui étant à jouer, joue tel as que ce soit, ne paie ni ne reçoit pour cela rien.

XVII. Celui qui en fournissant de la couleur jouée est obligé d'en jouer l'as, il paie également à celui qui le force ce qu'on lui auroit payé s'il avoit jetté son as en renonce; & le double du Jeu ordinaire pour l'as de cœur.

XVII. Lorsque le jeu est faux, ou que l'on a mal mêlé, l'on refait.

Voilà ce qu'on doit sçavoir avant que de commencer à jouer au jeu du Reversis: voyons maintenant ce qu'il convient de faire pour le bien jouer.

On a dit qu'il ne falloit point écarter de cœur, & les regles du jeu le demandent; cependant s'il arrivoit qu'un des Joueurs n'en portât que le roi ou la dame, sans en avoir une plus basse pour remettre les autres en cœur, afin de pouvoir forcer le Quinola, il pourroit en ce cas écarter l'un ou l'autre de ces hauts cœurs.

Et si l'on joue sans que le Quinola soit forcé; c'est-à-dire, sans obliger celui qui l'a de le garder, il est en droit de le jetter si c'est son jeu, n'ayant pas assez de cœurs pour le défendre.

Quoique l'on joue sans que le Quinola soit forcé, on ne laisse pas de le jouer forcé pendant le premier & le second tour, où l'on est obligé de le garder, fût-il seul; & après que les tours forcés sont finis, on ne le garde qu'autant qu'on le juge avantageux à son jeu; puisque lorsque celui qui a

le Quinola, eſt forcé de le jouer ſur le cœur, il fait outre les jetons qu'il donne, la bête d'autant de jetons qu'il y en a dans le corbillon.

Lorſque le Quinola eſt écarté ou qu'il eſt forcé, enfin lorſque perſonne ne gagne la poule, chacun met deux jetons au corbillon ſeulement pour la rafraichir; & on ne met les bêtes faites qu'enſuite l'une après l'autre en commençant par la plus groſſe, à moins qu'il n'y en eût quelqu'une faite par renonce, il faudroit qu'elle allât avec une autre bête, s'il y en avoit une, ou bien avec le jeu.

Celui qui a une haute carte dans les ſiennes, accompagnée d'une petite, s'il voit que la main lui vienne, il faut, pour faire enſorte de ne lever guere de cartes, qu'il prenne de ſa haute, & joue enſuite de ſa baſſe carte, afin de mettre ſon compagnon en jeu pour tâcher de lui faire lever les autres cartes qui reſtent à jouer, afin de ne pas perdre le talon.

Celui qui fait le Reverſis ne paie point de talon, il eſt libre au Joueur qui a pluſieurs cartes de la couleur jouée de prendre la carte jouée ou de la gagner, la ſituation de ſon jeu doit lui faire prendre ou laiſſer aller; il eſt de l'habileté d'un Joueur de jouer de façon à gagner le talon, ou du moins à ne le perdre pas.

Il faut toujours ſe ſouvenir qu'il eſt important pour celui qui joue de fournir autant qu'il eſt poſſible des cartes au deſſous de celles qu'on joue avant lui, puiſque pour gagner le talon, il faut le plus ſouvent ne faire aucune levée.

Si l'on examine avec attention ce que nous avons dit touchant ce jeu, il ſera aiſé de le jouer, & l'on y prendra beaucoup de plaiſir, quand on le jouera bien.

LE JEU

DU PAPILLON.

CE jeu qui eſt preſque inconnu à Paris, eſt cependant très-récréatif, & demande un ſçavoir faire que tous les Joueurs n'ont pas. J'eſpere qu'on le goûtera, étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au Papillon au moins trois & au plus quatre, le jeu de cartes avec lequel on joue doit être entier, c'eſt-à-dire, de cinquante-deux cartes : après être convenu des tours que l'on veut jouer, taxé l'enjeu que l'on a pris, & autres choſes qui ſont de choix, on voit à qui fera ; comme c'eſt un déſavantage de faire, c'eſt à la plus baſſe.

Celui qui eſt à mêler donne à couper à ſa gauche, & donne à chacun des Joueurs, & prend pour lui trois cartes qu'il ne peut donner autrement qu'une à une, après quoi il étend ſept cartes de ſuite du deſſus du talon, & qui ſont retournées, lorſque l'on joue à trois perſonnes, qui eſt la maniere la plus ordinaire de jouer ce jeu, & lorſqu'on le joue à quatre, il n'en étend que quatre ſur le jeu, afin que les cartes ſe trouvent également juſtes.

Il y a un corbillon au milieu de la table auquel chacun en commençant met une fiche, plus ou moins, ainſi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui eſt à la droite de celui qui a mêlé, examine ſon jeu, & voit ſi ſur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puiſſe convenir avec celles qu'il a.

Vous obſerverez qu'il n'y a que les rois, les dames & les valets, de même que les dix qui ſont ſur le jeu, qui doivent être pris néceſſairement par des

cartes d'une même peinture, un roi par un roi, une dame par une dame, & ainsi des autres.

Vous observerez encore que plusieurs cartes de celles qui sont sur le tapis, ramassées ensemble, sont bonnes à prendre par une seule ; par exemil y auroit sur le tapis, un as qui vaut un point, un quatre & un cinq, vous pouvez prendre ces trois cartes avec un seul dix que vous aurez dans votre jeu, si c'étoit à vous à jouer, & ainsi des autres cartes qu'on peut appareiller de la même façon, & c'est-là où est la science du jeu, puisqu'on tire par-là deux avantages ; le premier, que l'on leve du jeu des cartes qui pourroient accommoder les autres Joueurs ; & le second, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes qui peuvent servir à gagner les cartes, pour lesquelles chacun paie ce dont on est convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit si c'étoit à vous à jouer, à cause que si vous n'étiez pas à jouer, celui qui seroit à jouer devant vous, pourroit prendre les cartes qui seroient sur jeu à votre préjudice, si elles s'accommodoient au sien.

Enfin une regle générale, c'est qu'il faut avoir dans son jeu une carte, telle qu'elle puisse être, qui prenne lorsque c'est à vous à prendre, lever une ou plusieurs cartes pour faire son nombre de celles qui sont sur le tapis, ou par exemple, avec un huit vous ne sçauriez lever deux huit qui seroient sur jeu, mais un seulement, comme aussi vous pourriez avec un huit lever ou deux quatre, ou un cinq & un trois, ou un sept & un as, ou un six & deux, qui font entr'elles un pareil nombre.

On doit encore observer que, quoique l'on ait dans son jeu plusieurs cartes pareilles à celles qui sont sur le tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de son jeu, & chacun à son tour de même.

Celui dont le tour est de jouer, & qui ne peut

point lever des cartes qui ſont ſur le tapis, n'en ayant point de ſemblables dans ſon jeu, ou ne pouvant point en appareiller, eſt obligé d'étendre les cartes qu'il a en main, & il met pour cela autant de jetons dans le corbillon qu'il met bas de cartes; & lorſque chacun a joué ſes trois cartes, ou par les levées qu'il a faites, ou en mettant ſon jeu bas, celui qui mêle donne de la même maniere trois cartes à chacun des Joueurs, mais il les donne de ſuite du talon & ſans plus couper, ou fait la même choſe en tâchant de s'accommoder des cartes qui ſont ſur le tapis.

Enfin lorſque toutes les cartes ſont données, celui qui ſe défait de ſes trois cartes en prenant ſur le tapis, gagne la partie, & s'il y en avoit pluſieurs qui s'en déſiſſent, celui qui ſeroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche, gagneroit par préférence, & par conſéquent celui qui a mêlé par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que ſi la primauté a quelque avantage, elle a bien ſes déſavantages; en effet, il eſt de la juſtice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre, puiſqu'il eſt plus difficile, & lorſque perſonne ne finit point, c'eſt-à-dire ne ſe défait pas de ſes trois cartes comme il arrive ſouvent, celui qui joue la derniere carte en s'étendant, ou les dernieres, n'importe, outre qu'il ramene toutes les cartes qui ſont ſur le jeu pour ſervir à lui faire gagner les cartes, il reçoit encore de chacun des Joueurs un jeton pour la conſolation. Vous trouverez ci-après les haſards de ce jeu, & ce que l'on paie pour ou contre.

Hasards & droits de payer au Jeu de Papillon.

I. CElui qui étend ses cartes paie autant de jetons au corbillon, qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui en étendant ses cartes étend un, ou deux, ou trois as, se fait payer par chaque Joueur autant de jetons qu'il a étendu des as.

III. Celui qui en prenant des cartes dessus le tapis, prend un ou plusieurs as, se fait payer autant de jetons par chaque Joueur qu'il a pris des as.

IV. Celui qui avec un as dans sa main tire un autre as sur le jeu, gagne deux jetons de chacun; & celui qui avec un deux leve deux as qui sont sur le tapis, gagne quatre jetons de chaque Joueur; & celui qui avec un trois en leveroit trois, en gagneroit six de même; celui qui avec un quatre leveroit les quatre as qui seroient sur jeu, gagneroit huit jetons de chaque Joueur.

V. Celui qui ayant un roi, un valet ou autre carte dans son jeu, leveroit trois cartes de la même maniere, gagneroit un jeton de chaque Joueur, & ce coup s'appelle *haneton*.

VI. Celui également qui auroit trois cartes d'une même maniere dont la quatrieme seroit sur le tapis, la prendroit avec ses trois & gagneroit un jeton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte seule qui resteroit sur le tapis, gagneroit un jeton de chaque Joueur, & ce coup s'appelle *sauterelle*; en ce cas celui qui joue après, est obligé d'étendre son jeu.

VIII. Celui qui en jouant dans le courant de la partie, fait ses trois cartes, gagne un jeton de chacun, & l'on appelle ce coup faire *petit Papillon*; l'on dit dans le courant de la partie, puisque celui qui les leve quand toutes les cartes sont joués, gagne la partie.

IX. Celui qui dans ses levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jeton de chacun pour les cartes, & lorsqu'elles sont égales avec un des Joueurs, personne ne les gagne, mais elles se paient double le coup suivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la partie, étend le dernier ses cartes, gagne un jeton de chaque Joueur, & l'on appelle ce droit *Consolation.*

XI. Celui qui gagne la partie, ou est le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui sont sur le tapis, & elles lui servent à gagner les cartes.

XII. Lorsque le jeu de cartes est faux, le coup n'en est pas moins bon, pourvu que le nombre soit tel qu'il doit être.

XIII. Lorsque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en apperçoit, pour lors on remêle, & celui qui a mal donné, met pour cela une fiche au corbillon.

XIV. Celui qui joue avant son tour, est obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle, doit avertir que ce sont les dernieres cartes qu'il y a à donner, lorsqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au talon.

Ce jeu qui est fort aisé, donnera beaucoup de plaisir à ceux qui le joueront comme il faut, & dès qu'on l'aura joué, je suis certain qu'on le goûtera. Passons à un autre.

LE JEU DE L'AMBIGU.

L'Ambigu est un jeu fort divertissant & dont les regles sont fort aisées ; son titre donne d'abord une idée de ce qu'il est, puisqu'il est en effet un mêlange de plusieurs sortes de jeux.

Pour jouer à l'Ambigu, l'on prend un jeu de car-

tes entier dont on ôte les figures, & dont on compte les points ſimplement, par ce qu'ils ſont marqués, un dix pour dix, & un as pour un, ainſi des autres

On peut jouer à l'Ambigu depuis deux Joueurs juſqu'à ſix, le jeu eſt plus gracieux à cinq ou ſix Joueurs.

Avant que de commencer ce jeu, il eſt bon de prendre chacun un certain nombre de jetons que l'on fait valoir tant & ſi peu que l'on veut, & marquer le tems ou les coups que l'on veut jouer; lorſque l'on marque le tems, il eſt permis à celui des Joueurs qui perd la partie de quitter avant le tems preſcrit, & jamais à celui qui gagne qui ne peut quitter avant ledit tems expiré, quand même un ou deux Joueurs perdans auroient quitté; & lorſque l'on marque le nombre de coups qui doivent être joués, tous les Joueurs doivent jouer juſqu'à ce que la partie ſoit finie, après avoir réglé toutes ces choſes, on voit qui doit donner les cartes de la maniere dont on juge à propos, ſoit à la plus haute ou à la plus baſſe n'importe, après quoi celui qui eſt à mêler ayant battu les cartes & fait couper le Joueur de la gauche, diſtribue à chaque Joueur deux cartes l'une après l'autre; & lorſque chaque Joueur a vu ſes deux cartes, il voit s'il a un jeu d'eſpérance, & s'il l'a tel qu'il puiſſe eſpérer, ou le point ou la prime, ou bien la ſéquence ou le tricon, ou le flux ou deux de ſes avantages, ou enfin le fredon, il doit s'y tenir, ſinon dire: je paſſe; il doit alors écarter une de ces cartes ou deux s'il veut; & celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté, & ainſi des autres.

Ceux qui dès les deux premieres cartes qu'il leur donne, ont lieu d'eſpérer quelque choſe d'avantageux, au lieu de dire paſſe: diſent *Baſter*, & mettent au jeu un ou deux jetons; ſelon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait prend aussi-tôt le talon, bat de rechef les cartes, donne à couper comme auparavant, & sans toucher aux cartes, distribue de la même maniere deux cartes à chaque Joueur, ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes pour voir si on a un jeu d'espérance, ou tout formé, en ce cas on s'y tient, sinon on dit: *je passe*; si tous les autres en font de même, le dernier qui est celui qui a les cartes met deux jetons au jeu, outre ceux que chacun avoit mis pour faire la poule & ceux de la batterie; c'est-à-dire, ceux qu'on avoit mis pour faire battre, & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des Joueurs a beau jeu, ou qu'il espere de l'avoir par la disposition de ces quatre cartes, ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jetons dont on a parlé, il dira: *va* de deux ou trois jettons davantage ou de plus s'il veut, & si personne n'y tient il levera la batterie, & le dernier outre cela lui donnera deux jetons, à moins que le dernier ne fasse lui-même *la vade*.

S'il arrive qu'ils soient deux ou plnsieurs qui veuillent tenir *la vade*, chacun d'eux pour lors écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes ou point du tout si bon lui semble, sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les Joueurs qui tiennent *la vade*, avant qu'ils aient écarté, & qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la derniere fois.

Lorsque tous les écarts sont finis, chacun selon son rang commence à parler, & s'il ne lui est rien venu de ce ce qu'il espéroit, il dit: je passe; & si tous les autres disoient la même chose, *la vade* resteroit pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des Joueurs a beau jeu, & qu'ayant fait *le renvy* il y mette de quelques jetons

de plus qu'il n'y en a au jeu, il leur sera permis de tenir ou de passer; s'ils passent, il levera tout & tirera de chacun des Joueurs ce qu'il avoit de points, prime, séquence, tricon, flux ou fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres Joueurs tient ce *renvy*, il peut renvier ensuite, & après que les renvis sont faits & le jeu borné, chacun de ceux qui en sont met son jeu à découvert pour voir celui qui aura gagné; & les autres lui paient ses séquences, tricon & le reste, ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu c'est de se faire un grand point ou la prime, séquence, tricon, flux ou fredon. Passons à l'explication de ces termes, où l'on dira en même-tems leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur.

LE point qui est deux ou trois cartes d'une même couleur, comme carreau, trefle ou pique, &c. est le moindre jeu, & le plus haut point emporte le plus bas; & chaque Joueur donne une marque outre la poule, la vade & les renvis, à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point; c'est-à-dire qu'un cinq & un quatre d'une couleur qui ne font que neuf gagneroit par préférence à un dix, & ainsi des autres de la même maniere, trois cartes inférieures de points à deux cartes, dont les points feroient plus hauts.

La *prime* est quatre cartes de différentes couleurs, elle gagne par préférence au point, & vaut deux jetons de chaque Joueur à celui qui l'a lorsqu'il gagne, outre la poule, la vade ou les renvis, & elle vaudra trois jetons de chaque Joueur; si les points qui la composent sont au dessus de tren-

te,

te, on l'appelle la grande prime. La plus haute emporte la plus baſſe.

La *ſéquence* eſt une tierce de cartes, comme cinq, ſix & ſept de même couleur, elle emporte le point & les primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque Joueur trois jetons, outre la poule, la vade & les renvis : la ſéquence la plus haute en points emporte la plus baſſe.

Le *tricon* eſt trois dix, trois neuf, trois quatre, ou trois autres cartes d'une même eſpece, il emporte le point, les primes & la ſéquence, & vaut à celui qui l'a, lorſqu'il gagne, quatre jetons de chaque Joueur outre la poule, la vade & les renvis; le plus haut tricon emporte le plus bas.

Le *flux* eſt de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs ou quatre carreaux, & ainſi des autres : il gagne préférablement au tricon, à la ſéquence, à la prime & au point, & vaut à celui qui gagne, cinq jetons de chaque Joueur, outre la poule, la vade & les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, ſont les jeux ſimples qui compoſent l'ambigu. Venons maintenant à ceux qui ſont doubles, parce qu'ils en contiennent deux, ce qui fait qu'ils emportent les ſimples.

Le tricon avec la prime, c'eſt lorſque trois as ou trois autres cartes de même eſpece ſoint jointes à une quatrieme carte d'une couleur différente; il emporte de cette ſorte tous les autres jeux ſimples, & vaut à celui qui gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produiroit ſéparément.

Le *flux* avec la ſéquence emporte le tricon avec prime & tous les jeux ſimples, & eſt payé de la même maniere, en prenant ſéparément ce qui devroit être payé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorſqu'on a quatre cartes de ſéquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois ſeroit plus forte en point.

Le *fredon*, qui est quatre dix, quatre as, quatre neuf ou autres, & qui par conséquent est le plus fort de tous les autres jeux, les emporte aussi tous, & vaut huit points pour le fredon, & deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite, le fredon le plus fort emporte le plus foible, celui d'as est le moindre de tous.

Lorsque le point, la prime ou la séquence & le flux se trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres. Voilà qui est assez expliqué ; passons maintenant aux regles de ce jeu.

REGLES DU JEU

DE L'AMBIGU.

I. DE deux ou trois jeux égaux, celui qui est le premier en carte l'emporte, si ce n'est au point ou deux cartes de séquence, comme quatre ou cinq & six, l'emporteroient sur deux & sept, ou sur sept & quatre à point égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le second renvi, ne peut renvier au dessus des autres qui en ont été, si-tôt que les cartes sont données pour la derniere fois.

III. Un des Joueurs peut renvier sur les autres, quand ils ont tous passé & qu'ils s'y sont engagés, & le premier pour lors peut être de ce *renvi* comme les autres, & renvier même au dessus, s'il a assez beau jeu pour cela.

L'on peut, si l'on veut, d'un commun consentement régler les renvis, afin de ne pas s'exposer à une si grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on fasse, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reste de jetons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres

Joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit, c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la reprise d'un Joueur, que comptant. L'on peut même, si un Joueur qui a perdu sa reprise veut jouer encore, décaver de nouveau; c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu suivant, après quoi on n'y est plus reçu.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter après avoir vu la troisieme carte : c'est pourquoi si l'on a un jeu d'espérance sur les deux premieres, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, disant : j'en suis de tant de jetons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne laisse pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne; c'est-à-dire, ce que valent les points, primes, séquences, flux ou tricons, &c. & selon qu'on l'a remarqué ci-devant, encore qu'on ne fut pas des *vades* ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que lorsqu'on fait la premiere & la seconde vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque Joueur.

X. Si quelqu'un des Joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, & qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes

cartes qui lui ſont inutiles, ne lui reviennent, & qu'étant bonnes, elles ne fiſſent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuſe ſon jeu à faux, comme ſéquence, flux ou prime, &c. & par conſéquent ne les a pas, ne perd rien pour cette mépriſe, à cauſe que pour que ſon jeu ſoit bon, il doit étaler ſur table, & les autres pour cela ne doivent point brouiller leurs cartes, à moins qu'ils n'aient vu ſon jeu; car s'ils les avoient jettées ou mêlées avec leur écart, celui qui auroit accuſé faux, ne laiſſeroit pas de gagner en montrant ſon jeu pour les punir de leur impatience.

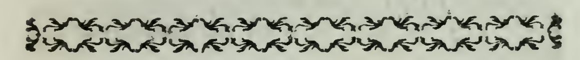
XII. Qui a plus ou moins de cartes, ſoit à la premiere donne, ſoit après l'écart, perd le coup & l'argent, ſuppoſé qu'il ait été de la vade ou des renvis. C'eſt pourquoi il eſt de conſéquence de prendre garde à ſon jeu, & de n'en point demander plus qu'il ne faut; car ce n'eſt point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, ſi ce n'eſt lorſqu'il en prend trop pour lui-même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre, & les faire couper, comme à ſe ſervir des écarts, ainſi qu'on l'a dit, il ſera obligé de mettre quatre marques au jeu, & perdra ſon coup, ſans que cela ſoit préjudiciable aux autres qui ne laiſſeront pas d'achever leurs renvis, & le coup dont ils ſeront payés, ſelon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'eſt pas permis à aucun des Joueurs de montrer ſon jeu ni ſes écarts, ſous la peine de perdre le coup, & payer encore au jeu quatre jetons.

Ce que ce jeu a de plus beau, ſont les renvis qu'on y fait, & la curioſité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche; on y cherche le plus ſouvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de temps perdu; cependant comme il pourroit aller loin, il convient de borner ce que l'on peut perdre, & ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.



LE JEU
DU COMMERCE.

Le jeu de cartes dont on se sert à ce jeu, est de cinquante-deux qui font le jeu entier; & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'as qui vaut onze, & est au dessus du roi, le roi au dessus de la dame, & ainsi des autres.

On ne sçauroit jouer à ce jeu moins de trois, & on peut y jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vu qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche, ensuite il en donne trois à chaque Joueur à la ronde, en commençant par sa droite, il lui est libre de les donner l'une après l'autre ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jetons qu'on apprécie à ce que l'on veut, & dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir séquence ou tricon, & pour cela on arrange ses cartes, de maniere qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux, dont voici l'explication.

Le point est deux ou trois cartes de même cou-

leur, le plus fort emporte le plus foible, une seule carte ne fait pas point.

On appelle séquence ce qu'on appelle au piquet tierce, c'est-à-dire, as, roi & dame; roi, dame & valet : dame, valet & dix : valet, dix & neuf, & ainsi des autres, en observant toujours que la plus forte emporte celle qui l'est moins.

Enfin le tricon, c'est trois as, trois rois, trois dames, trois valets, & ainsi des autres; le plus fort gagne.

Vous observerez que n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puisse gagner, celui qui a le point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de séquence dans le jeu ou de tricon; de même celui qui a la plus forte séquence, s'il n'y a point de tricon; car il faut sçavoir que le tricon gagne par préférence à la séquence, & la séquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu est appellé banquier & le talon la banque : le banquier a plusieurs privileges, il a aussi du désavantage, c'est ce que l'on verra à la fin de ce traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes sont données, le banquier met le talon devant lui, & dit, qui veut commercer? Le premier en carte après avoir examiné son jeu, dit pour argent, ou troc pour troc, & cela dépend de lui, & ainsi du second, troisieme, &c.

Commercer pour argent, c'est demander au banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui est mise sous le talon, & il donne au banquier un jeton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'est changer une carte avec celui qui est à sa droite, & il n'en coûte rien pour cela; ainsi chacun des Joueurs l'un après l'autre, & suivant son rang, commence jusqu'à ce qu'il ait trouvé, ou quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point, la séquence ou le tricon, montre son jeu, & n'est point obligé d'attendre que les autres commerçans recommencent le tour lorsqu'il est fini ; & si celui qui a un certain point auquel il veut se tenir, étend son jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour, ne peuvent commercer, & s'en tiennent à leur jeu, & si celui-là étoit premier, personne ne commerceroit.

Lorsque l'un des joueurs a arrêté le jeu, celui de tous les joueurs qui a le plus fort point, la plus haute séquence, ou enfin le plus fort tricon, gagne, & l'on recommence un autre coup, celui de la droite du banquier mêlant.

Voici quels sont les privileges du banquier, & en quoi il y a avantage de faire.

Le banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jeton pour chaque carte qu'il donne du talon.

Le banquier ne donne rien à personne, quoiqu'il commerce à la banque.

S'il arrivoit entre plusieurs Joueurs que le point fût égal, lorsqu'il n'y auroit point de séquence ou de tricon, le banquier gagneroit la poule par préférence aux autres.

Le banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque, ne laisse pas de tirer un jeton de chaque Joueur qui a commercé à la banque, lorsqu'il gagne la partie.

Le banquier peut également comme les autres Joueurs commercer au troc, il doit aussi fournir au Joueur de sa gauche qui veut commercer au troc avec lui, une carte de son jeu sans argent.

Voyons maintenant le désavantage qui se trouve à mêler ou être banquier.

Le banquier, à quelque jeu qu'il puisse avoir en main, lorsqu'il ne gagne pas la poule, est obligé de donner un jeton à celui qui la gagne, parce

qu'il eſt cenſé avoir toujours été à la banque.

Le banquier qui ſe trouveroit avoir point, ſéquence ou tricon, & qui avec cela ne gagneroit pas la poule, parce qu'un autre Joueur l'auroit plus haut, donneroit un Jeton à chacun des Joueurs, à quoi les autres Joueurs ne ſont pas tenus.

Ainſi l'on voit que ſi le banquier a de l'avantage, il arrive auſſi quelquefois que, quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la banque, il eſt forcé de donner plus de jetons qu'il n'en a reçu.

Il feroit inutile de faire un article des regles de ce jeu, qu'on trouvera répandues dans ce que nous avons dit; il ſuffira de dire que lorſque le jeu eſt faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la maniere de le jouer étant nouvelle & plus divertiſſante, trouvera des Partiſans auſſi bien à Paris que dans les Provinces; il eſt de compagnie en ce que l'on peut y jouer juſqu'à douze perſonnes, & de commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jetons.

L'on jouoit autrefois ce jeu juſqu'à ce que quelque Joueur eût perdu ſon enjeu, ce qui traînoit quelquefois trop loin, & d'autres fois on faiſoit finir d'abord la partie par le malheur d'un Joueur; il convient par conſéquent mieux de régler les tours comme au quadrille : on pourra donc à douze perſonnes jouer cinq tours, & à proportion, lorſqu'on ſera moins : un tour, c'eſt le temps que chacun mêle une fois, & la partie durera avec des Joueurs au fait du jeu, environ une heure.



LE JEU

DE LA TONTINE.

VOici un jeu dont il n'a jamais paru de regle ; & qui eſt même inconnu à Paris, quoique l'on le joue aſſez communément dans quelques Provinces : on a lieu de croire qu'il ſera reçu avec plaiſir, puiſqu'il eſt fort amuſant.

On peut jouer à la *Tontine* douze ou quinze perſonnes ; plus l'on eſt, plus le jeu eſt divertiſſant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la Tontine, eſt un jeu entier, où toutes les petites ſont.

Il faut, avant que de commencer, prendre chacun une priſe compoſée de douze, quinze ou vingt jetons, plus ou moins, que l'on fait valoir ce que l'on veut, & chacun en commençant la partie doit mettre trois jetons dans le corbillon qui eſt au milieu de la table ; enſuite celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de ſa gauche, tourne une carte de deſſus le talon pour chaque Joueur, ſelon ſon rang, & en prend une également pour lui.

Le Joueur qui ſe trouve un roi par la carte tournée pour lui, tire trois jetons du corbillon à ſon profit : ſi c'eſt une dame, il en tire deux ; pour un valet un ; celui qui a un dix ne tire ni ne met rien ; celui qui a un as donne à ſon voiſin à gauche un jeton ; celui qui ſe trouve avoir un deux, en donne deux à ſon ſecond voiſin à gauche ; & celui qui a un trois, en donne trois à ſon troiſieme voiſin à gauche ; à l'égard de celui qui a un quatre, il met deux de ſes jetons au corbillon ; un cinq y en doit un, un ſix deux, un ſept un, un huit deux, & un neuf un : on obſerve exactement de payer, & de ſe

faire payer, après quoi le Joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramaſſe les cartes, & mêle. Le coup ſe joue de la même ſorte, & chacun mêle à ſon tour.

Ceux qui ont perdu tous les jetons ſont morts : mais ce n'eſt pas à dire qu'ils aient perdu entierement eſpérance, puiſqu'ils peuvent revivre par le moyen de l'as que ſon voiſin à droite peut avoir, & qui lui procure un jeton, ou par un deux que ſon ſecond voiſin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux, ou bien par un trois que ſon troiſieme voiſin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un Joueur avec un ſeul jeton joue, comme celui qui en a encore dix ou douze, & s'il perd deux jetons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il eſt quitte.

Les Joueurs qui ſont morts n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas, encore que leur tour vienne, que lorſqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau, & celui enfin qui ſeul reſte avec quelques jetons, eſt celui qui gagne la partie, & tire ce que chacun a mis pour la priſe.

LE JEU

DE LA LOTERIE.

VOici ſans contredit le Jeu de carte le plus amuſant, & d'un plus grand commerce : la beauté de ce jeu conſiſte à jouer dix ou douze, ou davantage même ſi l'on peut, & pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où ſont toutes les petites, l'un ſert pour faire les lots de la loterie, & l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jetons, plus ou moins, c'est à la volonté des Joueurs, & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jetons qu'il a pour sa prise, & mettant tout ensemble dans une boîte ou bourse au milieu de la table, ils composent le fonds de la loterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des Joueurs prennent un jeu de cartes, & comme il n'importe pas à qui les donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'est une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on présente les cartes.

Cela observé, après avoir bien battu les cartes, & fait couper par les Joueurs de la gauche, qui ont les jeux de cartes, un des Joueurs distribue de l'un des jeux de cartes, une carte à chaque Joueur, toutes ces cartes doivent rester couvertes, & on les appelle les *lots*; quand ces lots sont ainsi étalés sur la table, chacun qui en a un vis-à-vis de soi, est libre d'y mettre le nombre de jetons que bon lui semble, en observant sur-tout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainsi taxés, celui qui a l'autre jeu de cartes en distribue à chacun une; on appelle celle-là les *billets*.

Chacun ayant pris sa carte, on tourne les lots, & pour lors chaque Joueur regarde si sa carte est conforme à quelque carte de celles qui composent les lots, c'est-à-dire, que s'il retournoit un valet de tresle, une dame de cœur, un as de pique, un huit de tresle, un six de carreau, un quatre de cœur, un trois de pique & un deux de carreau qui seroient les lots, celui ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celle-là, emporteroit le lot marqué sur ladite carte.

Après quoi chaque Joueur qui tient les cartes, ramasse celles qui sont de son jeu, & recommence

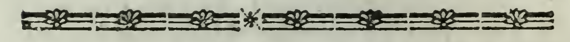
après avoir mêlé de nouveau à les distribuer comme auparavant ; on étale les lots de même, & on les tire avec les billets, ainsi qu'on vient de l'enseigner.

Les lots qui n'ont pas été tirés restent, & sont ajoutés au fonds de la loterie.

Cette manœuvre dure jusqu'à ce que le fonds de la loterie soit tout tiré, après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, & le retire avec l'argent de la prise, dont le Joueur qui tire la loterie doit se charger & en répondre.

Et lorsque la partie dure trop, au lieu de ne donner qu'une carte pour billet à chaque Joueur, on leur en donne deux ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, suivant qu'on veut faire durer la partie ; la grosseur des lots contribue beaucoup aussi à faire finir bientôt une partie.

Ce jeu est très-amusant, & ne donne pas un plaisir médiocre ; il y a lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puisse empêcher d'y jouer ceux-mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre application, puisque tout est hasard à ce jeu ; mais un hasard où l'on ne risque de perdre que fort peu de chose, & où du moins la perte est bornée à un certain nombre de marques.



LE JEU

DE MA COMMERE

ACCOMMODEZ-MOI.

CE jeu a un fort grand rapport à celui du Commerce, & quoiqu'il ne soit guere joué que par certaines gens, il ne laisse pas d'être très-récréa-

tif, & le ſoin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau, pourra engager pluſieurs perſonnes à en faire leur divertiſſement, étant d'ailleurs un jeu fort aiſé, & auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme, *ma Commere*, *accommodez-moi*, parce que tout l'eſprit de ce jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder, comme on verra dans la ſuite.

Pour jouer à ce jeu, il faut un jeu entier, où il y ait cinquante-deux cartes.

On peut y jouer ſept ou huit perſonnes à la fois, chacun prend un enjeu qui eſt d'autant de jetons que l'on veut, & l'on fait valoir chaque jeton à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou gagner; l'on ſe régle également là-deſſus pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vu qui fera, celui qui eſt à faire, mêle & fait couper le Joueur qui eſt à ſa gauche, après quoi il donne a chacun trois cartes l'une après l'autre, ou toutes à la fois, & enſuite il met le talon ſur la table ſans en tourner aucune carte, n'y ayant point de triomphe à ce jeu.

Les cartes étant diſtribuées, on ne ſonge plus qu'à tirer au point, à la ſéquence & au tricon; le tricon emporte la ſéquence, la ſéquence le point, & toujours le plus fort quand il y en a deux de la même façon, emporte le plus foible, ou celui qui eſt premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous obſerverez que l'as eſt au deſſus du roi, & qu'il vaut onze points.

Le point en ce jeu conſiſte à avoir en main trois cartes d'une couleur, ce qu'on uppelle autrement *Flux*.

La *Séquence* eſt trois cartes dans leur ordre naturel, comme as, roi & dame; roi, dame & valet; cinq, ſix & ſept, ce qui s'appelle une tierce au Pi-

quet, avec cette différence qu'il faut qu'au Piquet les tierces soient d'une même couleur, & qu'il n'importe pas à ce jeu, pourvu que les cartes se suivent.

Le *tricon* est trois as, trois rois, trois dix, ou trois autres cartes d'une même maniere.

Pour *s'accommoder*, & tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes, & voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins, le premier en carte la prend de son jeu, & dit en la donnant à son compagnon à droite : *Ma commere, accommodez-moi*, & son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile ; & s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, & ainsi des autres, jusqu'à ce que quelqu'un des Joueurs ait rencontré, auquel cas il étale son jeu, & gagne la partie, si personne n'a pas un plus haut point que lui, ou séquence ou tricon.

Vous observerez, comme il a été déja dit, que le tricon gagne par préférence à la séquence ; la séquence au point, & celui qui a la primauté l'emporte sur l'autre en cas d'égalité.

Celui qui gagne le point tire la poule seulement ; celui qui gagne par une séquence tire non-seulement la poule, mais encore un jeton de chaque Joueur ; & celui qui gagne par tricon, gagne outre la poule deux jetons de chaque Joueur.

Il faut remarquer que souvent tous les Joueurs après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la premiere donne ; & pour lors quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce que l'on cherche, celui qui a fait prend le talon, & en donne une à chaque Joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite & par le dessus du talon ; il met les cartes échangées au dessous ; mais il faut que cela se fasse d'un commun consentement, autrement on recommenceroit à mêler.

Lorſqu'on a pris chacun une nouvelle carte du talon, on fait le tour comme auparavant, en s'accommodant l'un l'autre, juſqu'à ce qu'un des Joueurs ait attrapé le point, une ſequence, ou un tricon, & l'on pourroit même recommencer à en prendre du talon, ſi les Joueurs ne s'accommodoient pas, mais cela arrive rarement : on ne fait auſſi guere que deux donnes à ce jeu.

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal que de remêler, & lorſque le jeu eſt reconnu faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens ſont bons; & ſi même le coup ou le jeu reconnu faux étoit fini, c'eſt-à-dire, que quelqu'un eût gagné, le coup ſeroit bon.

LE JEU

DE LA GUIMBARDE,

AUTREMENT DIT LA MARIÉE.

LE nom que porte ce jeu, marque aſſez l'enjouement qu'il renferme, lorſqu'on le joue; le mot de *Guimbarde* ayant été inventé pour ſignifier une danſe qu'on danſoit autrefois, & qui étoit remplie de poſtures divertiſſantes : on appelle encore ce jeu la *Mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq juſqu'à huit ou neuf perſonnes, & en ce cas le jeu de cartes avec lequel on joue, eſt compoſé de toutes les petites; mais ſi l'on n'eſt que cinq ou ſix, on en ôtera toutes les petites juſqu'aux ſix ou ſept, pourvu qu'il en reſte aſſez pour faire un talon raiſonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jetons que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait on a cinq eſpeces de petites boîtes quarrées, ou de la façon d'une carte, dont l'une ſert pour la guimbarde, qui eſt la mariée, l'autre pour le roi, l'autre pour le fou, la quatrieme pour le mariage, & la derniere pour le point; & les boites ſeront rangées ſur la table en cette maniere.

FIGURES DES BOITES.

Le Point...... *Le Mariage*....... *Le Fou*......

Le Roi....... *La Guimbarde*......

Chacun des Joueurs met un jeton dans chaque boite, enſuite on voit à qui fera, & celui qui doit mêler ayant battu les cartes, fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes, par trois & deux; après quoi il tourne la carte de deſſus le talon, & c'eſt cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de paſſer outre, il eſt bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point eſt trois, quatre ou cinq cartes d'une même couleur, une ni deux ne ſont pas point, & le plus haut point emporte le plus bas; & lorſqu'il ſe rencontre égal, celui qui a la main gagne le point.

Le mariage, eſt le roi & la dame de cœur en main; c'eſt un très-grand avantage.

On appelle le fou, le valet de carreau.

Le roi, c'eſt le roi de cœur, nommé ainſi tout court, parce que c'eſt l'époux de la guimbarde qui eſt la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes, & que la tourne eſt faite, chacun regarde dans ſon jeu s'il n'y a point quelqu'un de ces jeux dont

nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde, ou le fou; ils peuvent arriver tous cinq en un ſeul coup à un Joueur; comme s'il avoit le roi, la dame de cœur, le valet de carreau, & un ou deux autres cœurs, pour lui faire le point, il tireroit pour ſes cœurs, ſuppoſé que ſon point fût bon, la boîte du point; pour le valet de carreau, la boîte du fou; pour le roi de cœur, celle du roi; & pour la dame, celle de la Guimbarde; & enfin pour tous les deux enſemble, celle du mariage; & lorſqu'on a quelqu'un de ces avantages ſéparément, on les tire à proportion qu'on en a, en obſervant de les étaler ſur table avant que de les tirer, enſuite chacun accuſe ſon point, & le plus haut l'emporte, comme il a déja été dit.

Après que le point eſt levé, on met au fonds chacun un jeton dans la même boîte, & ce ſont ces jetons que gagne celui qui leve plus de mains que les autres.

Obſervez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter; car ſi les Joueurs n'en font que chacun une, ce fonds demeure dans la boîte pour ſervir au point le coup ſuivant, & ſi les deux Joueurs avoient fait deux mains chacun, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit.

La Guimbarde eſt toujours la principale triomphe du jeu en quelle couleur que ſoit la triomphe; le roi de cœur en eſt la ſeconde, & le valet de carreau la troiſieme, qui ne change jamais; les autres cartes valent leur valeur ordinaire, & les as ſont inférieurs aux valets, & ſupérieurs aux autres cartes, comme dix, neuf, &c.

Le premier à jouer commence à jouer par telle carte de ſon jeu qu'il veut, & le jeu ſe continue à jouer comme à la triomphe, chacun pour ſoi, & tâchant autant qu'il eſt poſſible de faire deux mains & davantage, s'il peut, afin d'emporter le fonds.

Outre le mariage de la Guimbarde, il s'en fait

encore d'autres, comme, par exemple, lorſqu'on joue un roi de carreau, de trefle ou pique, & que la dame de l'une ou de l'autre de ces peintures, & de la même couleur, tombe deſſus, c'eſt un mariage, ainſi que lorſqu'ils ſe trouvent tous deux dans une meme main.

On achevera de trouver dans les Regles de ce jeu, ce qui ſemble manquer pour l'entiere ſatisfaction de ceux qui le voudront jouer.

REGLES DU JEU
DE LA GUIMBARDE.

I. S'Il arrive un mariage en jouant les cartes, celui qui le gagne, tire un jeton de chaque Joueur, hors de celui qui a jetté la dame : ſi on a ce mariage en main, perſonne n'eſt excepté de payer ce jeton.

II. Celui qui gagne un mariage par triomphe, ne gagne qu'un jeton de ceux qui ont jetté le roi & la dame.

III. Il n'eſt pas permis de couper un mariage avec le roi de cœur, ni la dame, ni avec le valet de carreau.

IV. Qui a le grand mariage en main, c'eſt-à-dire, le roi & la dame de cœur, tire deux jetons de chaque Joueur, en jouant les cartes, outre les boîtes qu'il a gagnées : quand on le fait ſur la table, il n'en vaut qu'un, c'eſt-à-dire, lorſque le roi de cœur eſt levé par la Guimbarde qui, par un privilege à elle ſeulement accordé, enleve le roi de cœur.

V. On paie un jeton pour le fou ; mais ſi indirectement ce fou va s'embarquer dans le jeu, & qu'il ſoit pris par le roi ou la dame de cœur, il ne gagne rien, au contraire il en paie un à celui qui l'emporte.

VI. Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le roi & la dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la dame d'un roi qui vient d'être joué & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage, autrement il payeroit un jeton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce, paie un jeton à chaque Joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas, paie un jeton à chaque Joueur.

X. Celui qui donne mal paie un jeton à chaque Joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer: mais s'il est achevé de jouer, il est bon de même que les précédens.

XII. On ne doit pas jouer avant son tour, & celui qui le fait paie un jeton à chacun.

Telle est la maniere de jouer la Guimbarde; ses Regles en sont fort aisées, & ce jeu ne demande pas une grande attention, ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, & que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traités, des plus divertissans; l'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le sçaura parfaitement, ce qui le rendra encore plus gracieux pour peu d'attention que l'on veuille faire à ces regles.

LE JEU
DE LA TRIOMPHE.

IL y a plusieurs manieres de jouer à la Triomphe, qui ont toutes quelque rapport ensemble, mais qui différent aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes manieres dont on peut y jouer. Voici la maniere dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire, c'est-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la valeur est naturelle, le roi emportant la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, le dix le neuf, le neuf le huit, & le huit le sept.

Ce jeu se joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois; lorsque l'on joue deux contre deux, ou trois contre trois, ceux qui sont ensemble se mettent d'un côté de la table, & les adversaires de l'autre côté. Ils se communiquent leur jeu de la vue seulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent ensuite suivant le rang où ils sont : enfin soit que l'on joue de la sorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes pour voir à qui fera, & comme c'est un désavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire, ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes & fait couper son adversaire ou celui qui est à sa gauche, s'ils sont plusieurs il donne à chacun des Joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux & une fois trois, & ensuite tourne la premiere carte de dessus le talon qui fait la triomphe & qui reste dessus le talon.

Ensuite le premier à jouer joue telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & dont les autres Joueurs sont obligés de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus haute, ou de couper, s'ils ont des triomphes, en cas qu'ils n'aient pas de la couleur jouée, & celui des deux partis qui a fait trois mains ou levées, marque un jeu, & s'il faisoit vole, il en marque deux.

Il est loisible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre, & si le parti contraire ou le Joueur adversaire, lorsque l'on joue tête à tête, ne veut point l'accepter, il perd deux jeux, s'il ne fait pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu s'il l'accepte.

Voici les Regles qu'on doit observer en jouant à la Triomphe.

I. Lorsque le jeu est faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle, les coups précédens sont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des Joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ceux qu'il a, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux jeux.

IV. Qui joue avant son tour perd un jeu.

V. Celui qui en fournissant d'une couleur peut lever la carte jouée, & ne la leve pas, perd un jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper & ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui eût coupé d'une triomphe plus forte que la sienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux; il perd la partie quand on en est convenu en commençant.

VIII. Celui qui seroit surpris à changer les cartes de son jeu avec son compagnon, ou en pren-

dre des levées déja faites, perdroit la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie, la perd.

Il y a de la ſcience de bien conduire ce jeu, & il demande plus d'attention que l'on ne penſe pour être conduit comme il faut.

La partie ordinairement eſt de cinq jeux ou points. L'on joue autant de parties que l'on veut.

Autre maniere de jouer la Triomphe.

CEtte maniere de jouer ce jeu eſt plus connue dans les Provinces que la précédente ; elle a généralement toutes les regles de l'autre, le jeu de cartes en eſt le même, on voit de la même maniere à qui fera, l'on y donne cinq cartes également à chaque Joueur, & la ſeule différence qu'il y a, c'eſt que l'on peut y jouer quatre, cinq, ou plus de Joueurs, ſans être pour cela les uns avec les autres, au contraire chacun fait ſon jeu, & lorſque deux des Joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plutôt faites, gagne le jeu & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous obſerverez que celui qui renonce ou fait d'autres fautes, par leſquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs ; mais lorſque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, juſqu'à ce qu'il ait ſatisfait à ceux qu'il devoit perdre : ce jeu eſt fort divertiſſant, & d'un grand commerce.

Autre maniere de jouer à la Triomphe.

CEtte maniere de jouer eſt ſemblable à la précédente en ce que chaque Joueur joue pour ſoi, mais elle différe en ce que les as ſont les premieres cartes du jeu, & qu'ils levent les rois, les autres cartes ſuivent leur ordre naturel.

Il y a même un avantage pour celui qui fait, c'eſt qu'après avoir donné les cartes qui ſont au nombre de cinq, s'il retourne un as, il pille, c'eſt-à dire, il prend cet as qui fait la triomhe, & écarte telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au deſſous davantage de cartes de la même couleur en tournant ſans interruption, il les prendroit en remetant ſous le talon autant d'autres cartes de ſon jeu.

Il en eſt de même, ſi l'un des deux qui jouent a l'as de la triomphe en main, il pille auſſi, c'eſt-dire, il prend la triomphe retournée & les cartes qui ſuivent, qui ſont de la même couleur, en en mettant autant ſous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans ſon jeu : on appelle cette maniere de jouer à la Triomphe, jouer à *l'As qui pille* ; on joue du reſte les cartes comme à la premiere maniere, & l'on fait la partie de tant & de ſi peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette maniere, & ſans jouer à l'As qui pille, on pourra diverſifier & la jouer, tantôt d'une façon, tantôt de l'autre, en ſe ſouvenant d'avoir recours pour les regles générales, aux regles qui ſont dans la premiere maniere de jouer. Paſſons de ce jeu à celui de la Bête, qui, pour le rapport qu'il a à celui-ci, doit être mis après.

LE JEU DE LA BÊTE.

CE jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, appellé ce jeu de la ſorte, à cauſe que croyant ſouvent gagner en faiſant jouer, on

perd : mais je ne puis comprendre pourquoi par un contraste si grand, on l'appelle aussi l'homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là que l'homme qui est un être raisonnable, & qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une bête, lorsqu'il est déchu des espérances qu'il croyoit bien fondées, comme lorsqu'un Joueur fait jouer un jeu, & que contre son attente il le perd ; mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher, venons plutôt à la maniere dont on joue ce jeu.

L on joue à ce jeu à trois, quatre, cinq, six & même sept personnes, & en ce cas il faut que le jeu soit composé de trente-six cartes, & que celui qui mêle, tourne l'avant-derniere carte qui fait partie de celle de son jeu, laissant la derniere pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu ; mais la maniere la plus plus belle est à cinq ; on le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes, comme il a été déja dit, qui sont depuis le roi jusqu'au six : il est le même lorsque l'on joue à six ; mais lorsque l'on joue à cinq, il est de trente-deux comme le jeu de Piquet, & à quatre & trois, il est de vingt huit, parce que l'on ôte les sept.

Le roi emporte la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, ainsi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le roi, mêle, ou on voit à qui mêler ; lorsque chacun a pris un certain nombre de fiches & de jetons qui composent la prise ou enjeu, & que l'on fait valoir tant & si peu que l'on veut, on regle également le nombre de tours que l'on a dessein de jouer ; ensuite celui qui est à mêler bat les cartes, & après quoi fait couper le Joueur de sa gauche, il en distribue cinq à chaque Joueur qu'il donne par deux fois deux, & par une ensuite, ou

bien

bien par deux ou trois, ou trois & deux, ou bien enfin par deux & par une ensuite : & après cela deux encore ; cela depend de la volonté de celui qui donne, mais il doit donner tout le long de la Partie de la même maniere qu'il a commencé.

A la bête, il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle a donné cinq cartes à chaque Joueur, & qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la premiere carte du dessus du talon, qu'il laisse retournée sur ledit talon au milieu de la table, & c'est cette carte retournée qui fait la triomphe.

Pour jouer avec regle à la bête, on a une assiette d'argent, d'étain ou de faïance retournée, n'importe, & chacun commençant, met une fiche devant soi, dont une partie est sous l'assiette, & partie dehors, & avec cela deux jetons, un qui fait le jeu, & l'autre que celui qui a le roi de triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvu que le coup se joue, & celui qui mêle en met un troisieme ; c'est à ce jeton que l'on connoît celui qui a mêlé : lorsque quelqu'un gagne, il tire ces jetons, avec une fiche seulement, & ainsi des autres, jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées, après quoi chacun en remet une autre, & c'est ce qu'on appelle un tour ; ces coups où toutes les fiches mises à la fois, se tirent différemment par ceux qui ayant fait jouer gagnent, & celui qui faisant jouer fait toutes les levées, gagne non-seulement le jeu, mais encore tout ce qui est sur le jeu, même les fiches & les bêtes qui sont faites, encore qu'elles n'aillent pas sur le coup, & il retire aussi un jeton de chaque Joueur ; il ne risque cependant rien de l'entreprendre, puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorsque l'ayant entreprise, on ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer ne gagne pas,

il fait la bête d'autant de jetons qu'il auroit pu gagner ; par exemple, si le coup étoit simple, celui qui feroit la bête lorsque l'on est cinq Joueurs, la feroit d'onze jetons, parce que la fiche & le jeton que chacun met devant soi pour le jeu, en font dix, & le troisieme jeton que celui qui mêle met, en fait l'onzieme.

On ne parle point de celui que chacun met au dessus de l'assiette ; celui qui a le roi de triomphe le tire, à moins que celui qui a le roi ne fasse jouer le coup & le perde, auquel cas le roi resteroit, sans que personne le tirât.

Lorsqu'un des Joueurs a tiré le roi, chaque Joueur doit mettre un jeton sur l'assiette pour le roi du coup suivant.

Toute bête simple doit aller sur le coup où elle a été faite ; de même s'il en faisoit deux d'un coup ou davantage, comme il arrive souvent, elles doivent aller ensemble, & les bêtes doubles, ou qui sont faites sur d'autres bêtes, doivent aller sur les coups suivans, en commençant toujours par les plus grosses. Lorsqu'il y a une bête qui va sur le jeu, les Joueurs ne mettent point de jetons pour le jeu, excepté celui qui mêle, qui met toujours un jeton devant lui ; & celui qui gagne, le jeu lorsqu'il y a une bête double dessus, gagne outre la bête qui va, une fiche qu'il tire, & les jetons qui se trouvent, soit par les donnes ou autrement ; de même lorsqu'il fait la bête sur ces coups, on l'augmonte de la fiche, & des autres jetons qu'il auroit pu gagner.

Celui qui joue, doit pour gagner faire trois mains, ou bien les deux premieres, c'est-à-dire, être le premier à faire deux mains, autrement il feroit la bête ; quand on dit les deux premieres, on entend qu'aucun des autres joueurs n'en fait trois, car s'il en faisoit trois, encore que celui qui fait jouer, eût fait les deux premieres, il feroit la bête,

Il arrive quelquefois qu'un des Joueurs faisant jouer, ayant ou croyant avoir assez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre Joueur qui le suit ne puisse jouer s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous; je dis contre tous, parce que pour être reçu à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *contre*, & il est de l'avantage de tous les Joueurs de faire perdre le contre, parce qu'il perd la bête double lorsqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord n'a fait qu'à l'ordinaire ; remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre, & l'on n'est plus reçu à faire contre, dès qu'on a jetté une carte de son jeu sans le dire.

Il est de la prudence des Joueurs de jouer de sorte, à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire surcouper, ou en s'en allant à propos de ses bonnes cartes, comme des rois, des dames, &c. Lorsque l'on n'a pas jeu à faire perdre, il faut cependant ne s'en défaire que lorsqu l'on n'est point en danger de la vole, car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher.

Lorsqu'il est joué d'une couleur, on est obligé d'en jouer, si on a de la même couleur; sinon, il faut la couper d'une triomphe, & même d'une plus forte, en cas qu'on le puisse, que celui qui l'auroit de même déja coupée, autrement ce seroit faire une faute ; mais si la carte à laquelle on a renoncé est coupée d'une triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut se défaire de telle carte de son jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une maniere assez claire, pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer, cependant pour ne rien laisser de douteux, nous dirons que lorsque celui qui, premier à jouer, a vu son jeu, s'il a jeu a jouer, il dit je joue, ou sans rien dire, joue par

telle carte de ſon jeu que bon lui ſemble, & le reſte du jeu ſe joue de la maniere dont on a déja ſi ſouvent parlé, qui eſt que celui qui fait la levée, rejoue juſqu'à ce que le coup ſoit fini, où l'on voit par les levées que chacun a, ſi celui qui a fait jouer a gagné ou fait la bête.

Et ſi le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer, il diroit, je paſſe; le ſecond qui auroit vu ſon jeu, diroit ſuivant ſon jeu, ou je joue, ou je paſſe, & ainſi des autres; & ſi quelqu'un d'eux faiſoit jouer, le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarquez que d'abord qu'on a dit, je paſſe, on ne ſçauroit y revenir pour jouer, de même lorſqu'on a dit je joue, pour paſſer.

Lorſque tous les Joueurs ont vu leur jeu, & que chacun a dit, paſſe, il dépend de chaque Joueur d'aller en curieuſe; c'eſt en mettant un jeton au jeu, faire retourner la carte qui eſt à fond, & qui devient la triomphe. La premiere tourne étant annulée, & celui ou ceux qui ont été en curieuſe peuvent faire jouer à la couleur de la curieuſe: comme la curieuſe eſt égale pour tous les Joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu; mais on doit ſe contenter d'en tourner une.

On joue du reſte le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce Traité que celui qui avoit le roi de triomphe, retireroit les jetons qui ſont ſur l'aſſiete, & qu'on appelle ſimplement le roi; il reſte à dire que celui qui tourne un roi, tire ces jetons de deſſus l'aſſiette, comme s'il avoit le roi, pourvu toutefois en l'un & en l'autre cas que le jeu ſe joue; car autrement le jeu reſteroit dans le même état.

La vole, comme nous avons déja dit, tire, non-ſeulement tout ce qui eſt à l'aſſiette, mais

encore les bêtes qui ne vont pas ſur le coup, & un jeton de chaque Joueur; de même celui qui fait la *dévole*, c'eſt-à-dire, qui faiſant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui eſt ſur le jeu, fait autant de bêtes qu'il auroit pu en gagner, & donne à chaque Joueur un jeton.

Il reſte à dire que pour faire jouer il faut avoir un jeu dont on puiſſe attendre trois mains, ou au moins deux mains bien aſſurées, qu'il faut en ce cas ſe hâter de faire, afin de les avoir premier; l'expérience apprendra dans peu de temps quels ſont les jeux que l'on peut & doit jouer; les ſuivans ſont de regle.

Dame, valet, & neuf de triomphe & un roi.

Valet, as & dix de triomphe : une dame & valet d'une même couleur.

Roi & as, un roi & renonce.

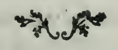
Roi & dame de triomphe, ſans renonce ou avec renonce.

Dame, dix & neuf, & un roi.

Roi, as & neuf, & ſemblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement, lorſque l'on joue trois perſonnes ſeulement, & même quatre; on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête; celui qui donne mal, paie un jeton à chacun, & refait; lorſque le jeu de cartes eſt faux, le coup où il eſt trouvé faux, ne vaut pas; les précédens ſont bons.

Voilà tout ce que l'on peut dire du Jeu de la Bête dont on trouvera toutes les regles expliquées dans ce Traité, & que l'on jouera avec plaiſir ſi l'on s'y conforme.



LE JEU
DE LA MOUCHE.

LE Jeu de la Mouche tient beaucoup de la Triomphe, par la maniere de jouer, & a quelque chose de l'Hombre, par la maniere d'écarter, à la différence qu'à l'Hombre, ceux qui ne font pas jouer écartent, lorsque celui qui fait jouer a fait son écart, au lieu qu'à la Mouche tous ceux qui prennent des cartes du talon sont censés jouer.

On ne voit guere d'où ce jeu nous est venu, ni la raison pourquoi on l'a appellé de la sorte ; mais comme ces connoissances ne sont point essentielles pour le sçavoir, nous passerons à ce qui regarde la maniere de le jouer, & nous en donnerons des regles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu depuis trois jusqu'à six : dans le premier cas, il ne faut qu'un jeu de carte, comme au Piquet ; plusieurs Joueurs même ôtent encore les sept ; & dans le second il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes, afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire ; enfin l'on doit à proportion qu'on est de Joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque Joueur, au cas que tous voulussent à la fois aller à l'écart.

On voit à qui fera, étant toujours un avantage de jouer premier, attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut : après donc que l'on a vu celui qui est à mêler, & pris chacun un certain nom-

bre de fiches ou jetons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre ou gagner.

Celui qui est à mêler donne à chaque Joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à la fois : même les autres manieres sont plus honnêtes ; il retourne ensuite la carte de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il laisse retournée sur le tapis.

Le premier à jouer, après avoir vu son jeu, est le maître de s'y tenir ou de prendre une fois seulement tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq, & ainsi du second, après le premier, & des autres.

Observez que celui qui demande les cartes du talon est censé jouer, comme il a été déja dit ; on peut aussi jouer sans prendre, lorsqu'on a assez beau jeu, sans aller à fonds ; de même l'on ne peut point demander des cartes lorsqu'on a mauvais jeu, & qu'on ne veut pas jouer ; ce qui arrive quelquefois à un Joueur qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes sans en demander, appréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conséquent forcés de jouer, ils ne fassent la *mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de Joueurs, & que celui qui mêle met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, sur-tout lorsqu'on est cinq ou six Joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément ; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle met toujours la mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la mouche la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer, & n'a ni demandé des cartes du talon, ni joué ſans-prendre, met ſon jeu avec les écarts, ou deſſous le talon, s'il n'y avoit point d'écart.

Celui qui veut jouer ſans aller à fond, dit ſeulement, je m'y tiens, il eſt cenſé jouer dès-lors.

Les cartes ſe jouent comme à la bête, & chaque main qu'on leve vaut un jeton à celui qui la fait, & qui tire le jeu : quand la mouche eſt double, il en tire deux, & trois quand elle eſt triple, & ainſi du reſte.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un Joueur ſont toutes d'une même couleur, c'eſt-à-dire, cinq piques ou cinq trefles, & ainſi des autres, quoique ce ne ſoit point de la triomphe, celui qui les a gagne la mouche ſans jouer, & c'eſt ce jeu que l'on appelle la *mouche*.

Si pluſieurs Joueurs avoient enſemble la mouche, c'eſt-à-dire cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'auroit de la couleur qui eſt triomphe, gagneroit par préférence aux autres, & autrement ce ſeroit celui qui auroit plus de points à la mouche ; on compte l'as qui va immédiatement après le valet pour dix points, les figures pour dix, & les autres cartes les points qu'elles marquent, & ſi elles étoient égales en tout, la primauté gagneroit.

Celui qui a la *mouche* n'eſt pas obligé de le dire, même quand on lui demanderoit s'il la ſauve ; mais ſi on lui demande, & qu'il diſe oui ou non, il doit accuſer juſte.

Si après que celui qui a la mouche a dit : je m'y tiens, c'eſt-à-dire qu'il n'écarte point de cartes pour en reprendre d'autres, les autres Joueurs, ſans réflexion vont leur train ordinaire.

Le premier, lorſqu'il eſt queſtion de jouer, qui a la mouche montre ſes cartes, leve tout ce qu'il y a au jeu, & gagne même toutes les mouches qui ſont dues, & ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas,

c'eſt-à-dire qui jouent, font une mouche chacun de ce qui va ſur le jeu, ſans pour cela qu'il ſoit beſoin de jouer ; c'eſt pourquoi il eſt ſouvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui ſe tiennent à leurs cartes, s'ils ſauvent la mouche, & les obſerver alors ; car la joie qu'ils en ont le fait ſouvent connoître.

Celui qui a la mouche n'eſt pas obligé de le dire, comme nous l'avons déja dit ; mais il eſt même de l'avantage de celui qui s'eſt tenu à ſes cartes, de laiſſer croire aux autres Joueurs qu'il peut l'avoir, c'eſt pourquoi il faut dans l'un & l'autre cas ne rien répondre, parce que comme nous avons déja remarqué, quand on répond, il faut accuſer juſte, & il eſt avantageux à ceux qui jouent d'être ſeuls, afin d'être moins expoſés à faire la mouche ; ſi cependant un Joueur étoit bien aſſuré de ſon jeu, c'eſt-à-dire qu'il eût très-beau jeu, il pourroit ſauver la mouche pour engager les autres à jouer, & faire faire par-là des mouches à ceux qui joueroient & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la mouche d'autant de jetons qu'elle eſt groſſe ſur le jeu ; de même celui qui pouvant prendre ſur une carte jouée, ſoit en mettant plus haut de la même couleur, ſoit en coupant ou ſurcoupant, ne le fait pas, fait auſſi la mouche.

Qui ſeroit ſurpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder ſon jeu, feroit la mouche, & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela ; & lorſque le jeu eſt faux, il ne vaut rien pour le coup ; mais les précédens ſont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cauſe des écarts ; voilà comme on joue ce jeu, qui pourra faire plaiſir s'il eſt joué de cette maniere.

LE JEU DU PAMPHILE.

Le jeu du Pamphile ne différe de celui de la Mouche, qu'en ce que le Pamphile, qui eſt ordinairement le valet de trefle, eſt l'atout ſupérieur en toutes couleurs, & emporte le roi. Celui qui l'a dans ſon jeu, reçoit de chaque Joueur un jeton ou plus, ſelon le jeu que l'on joue; & pour lui éviter la peine de le demander, celui qui méle eſt obligé de le mettre pour tous les autres, & ainſi chacun à ſon tour.

Si celui qui fait, en retournant la carte de deſſus le talon, tourne le Pamphile, il lui eſt libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans ſon jeu.

Si dans les cinq cartes qu'on donne aux Joueurs, un d'eux ſe trouvoit avoir avec Pamphile dans ſon jeu quatre cœurs ou quatre piques, & ainſi des autres, & que la triomphe fût en l'une de ces couleurs, il ne ſeroit pas cenſé avoir le lenturlu ou la mouche, étant abſolument néceſſaire d'avoir cinq piques ou cinq cœurs, & ainſi des autres, à moins que ce ne fût une convention faite entre les Joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les regles de ce jeu ſont les mêmes que celles du précédent, nous nous contentons d'y renvoyer.

LE JEU
DE L'HOMME D'AUVERGNE.

Ce jeu a un grand rapport à la Triomphe : on peut jouer depuis deux juſqu'à ſix l'Homme d'Auvergne, & le jeu de cartes dont on ſe ſert, eſt

au nombre de trente-deux ; mais si l'on ne joue que deux ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'on levera les sept ; les cartes valent leur valeur ordinaire, c'est-à-dire, roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept, lorsque les sept y sont.

Après que l'on a vu à qui sera, celui qui est à mêler mêle, & après avoir fait couper le Joueur de sa gauche, il donne à chaque Joueur cinq cartes par deux & trois, & en prend autant pour lui, après quoi il tourne, & la carte tournée fait la triomphe ; alors chacun voit dans son jeu pour jouer de même qu'à la bête, & lorsque personne n'a pas assez beau jeu, on dit : *passe* ; ils peuvent se réjouir en ce cas, c'est-à-dire, tourner la carte de dessous, qui sera la triomphe à la place de la premiere carte tournée ; on pourra en tourner jusqu'à trois, & si les deux premieres n'ont accommodé aucun des Joueurs, celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premieres, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les régles ci-après la maniere dont on doit jouer ce jeu, dont la partie est ordinairement à sept jeux, mais qu'on pourroit pourtant faire ou plus courte ou plus longue.

REGLES DU JEU

DE L'HOMME D'AUVERGNE.

I. LOrsque le jeu de cartes est faux, on refait, & les coups précédens sont bons, & même celui où on l'auroit reconnu faux, si le coup étoit entiérement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal perd un jeu & remêle.

III. Lorsque celui qui mêle trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le roi de triomphe en faisant

la triomphe, c'eſt-à-dire, en tournant la carte de deſſus ou de deſſous le talon, gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

V. Celui qui a en main le roi de la couleur qui retourne, gagne un jeu pour ce roi, & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant ſon tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie, c'eſt-à-dire, qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, eſt démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le roi de la couleur tournée en deſſous le talon, & qui fait la triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la premiere carte tournée, c'eſt-à-dire, qu'il marque un jeu pour ſon roi; & un pour chaque roi qu'il auroit encore, pourvu néanmoins qu'il n'eût pas eu déja dans ſon jeu le roi de triomphe, pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque Joueur après s'être réjoui, vienne à perdre en jouant ſon jeu le roi de la triomphe précédente, parce qu'on le lui couperoit, ou autrement, celui qui feroit la levée où le roi feroit, gagneroit une marque ſur celui à qui feroit le roi coupé, & ainſi des autres rois pour leſquels on gagne des marques.

Ce Jeu eſt aſſez facile, pour que ſi l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puiſſe le jouer avec ſatisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les regles.

LE JEU

DE LA FERME.

QUoique ce jeu ſoit ancien, il ne laiſſe pas d'être joué en beaucoup de Provinces ; c'eſt effectivement un jeu de compagnie, puiſqu'il en eſt plus beau lorſqu'il y a plus de Joueurs : on joue juſqu'à dix ou douze à ce jeu. Le jeu de carte eſt compoſé de toutes les menues ; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étoient, le nombre de ſeize arriveroit trop ſouvent, & l'on dépoſſéderoit trop tôt le fermier ; de même on ne laiſſe que le ſix de cœur, levant les trois autres ſix, parce qu'il ſeroit trop aiſé de gagner à cauſe de chaque figure qui vaut ſix, & des dix. *Le ſix de cœur* eſt appellé par excellence *le brillant.*

Vous remarquerez que celui qui fait ſeize par le moyen du ſix de cœur, gagne par préférence à tout autre, à cartes égales ; car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes ; par exemple, un neuf & un ſept gagneroit ſur un ſept, un ſix & un trois ; mais lorſque le nombre de cartes eſt égal, celui qui a la prime gagne, à moins que comme nous avons déja dit, on ne fit les ſeize à cartes égales par le ſix de cœur, qui gagne la primauté.

Le fermier eſt l'un des Joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, ſoit à dix, à quinze & à vingt ſols, & ainſi plus haut ou plus bas, ſelon que l'on fait valoir les jetons.

L'argent convenu pour la ferme eſt d'abord mis à part, & celui qui dépoſſéde le fermier le gagne.

Celui qui eſt le fermier mêle toujours après avoir fait couper le joueur de ſa gauche ; il donne à

chacun des Joueurs une carte du dessus du jeu ; ensuite il en donne du dessous du talon à qui en demande, en commençant également par sa droite, & chacun à son tour une carte après l'autre, autant que chacun en desire. Il est libre à celui qui a un certain nombre de points, & qui craint de passer le nombre de seize, de s'y tenir & de ne point prendre de cartes ; on ne paie en ce cas rien au fermier ; celui qui ayant pris une seconde carte passe le nombre de seize qui est le nombre qu'il faut pour faire déposséder le fermier, lui paie autant de jetons, qu'il le surpasse de points ; par exemple, si ayant un neuf en main il lui arrive un dix, il paiera trois jetons au fermier, parce que dix-neuf qu'il a, surpasse seize de trois points, & ainsi des autres à mesure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles sont marquées, l'as pour un point, & ainsi des autres, & chaque figure pour dix.

Lorsqu'on a un point approchant de seize, il est bon de s'y tenir pour deux raisons ; la premiere, que l'on ne risque pas de payer au fermier ; & la seconde, que l'on peut gagner le jeton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize au dessous, gagne, lorsqu'il n'y a personne qui déposséde le fermier ; car celui qui déposséde le fermier gagne non-seulement le prix de la ferme, mais encore les jetons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépossédé le fermier devient fermier lui-même, à moins que l'on ne soit convenu qu'on le sera toujours, ou chacun le sera à son tour ; auquel cas celui qui doit être fermier prend les cartes & donne à chaque Joueur, comme nous l'avons déja dit.

Observez que chaque fermier doit mettre en lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme, que celui qui déposséde, gagne.

Il en est indemnisé au moyen des jetons que chaque Joueur lui donne de surplus de seize points.

Remarquez qu'il est libre à un Joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut ; il ne le peut qu'à son tour, & l'un après l'autre.

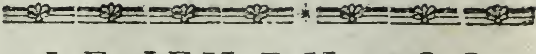
Lorsqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté le gagne. Il y a une autre maniere de jouer la ferme qui est moins en usage, mais qui n'est pas moins réjouissante.

Autre maniere de jouer la Ferme.

ON joue avec le même jeu de carte, mais l'on revoit à qui fera, & à cette maniere de jouer, celui qui tient les cartes prend pour lui comme pour les autres, une & plusieurs cartes à son tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de seize : il n'y a rien autrement qui compose la ferme, qui se forme par les jetons que ceux qui passent seize paient à la ferme ; au lieu que c'est au fermier, lorsqu'il y en a un, & ainsi celui qui gagne la ferme, gagne tous ces jetons ramassés, & le jeton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize, au dessous, gagne lorsque personne ne gagne la ferme, en observant toujours que lorsque le point est égal, celui qui a la primauté l'emporte : chacun fait à son tour, il y a beaucoup plus d'égalité à cette maniere de jouer; on n'y prendra même pas moins de plaisir.

Il n'y a point d'autre régle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un silence régulier, comme la plupart des autres jeux de cartes.





LE JEU DU HOC.

CE jeu a deux noms, sçavoir, le Hoc Mazarin & le Hoc de Lyon; il se joue différemment; mais comme le premier est plus en usage que l'autre, on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se joue à deux ou trois personnes; dans le premier cas on donne quinze cartes à chacun, & dans le second douze : le jeu est composé de toutes les petites.

Le roi leve la dame, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce jeu est une espece d'ambigu, puisqu'il est mêlé de piquet, du berlan & de la séquence, appellé ainsi, parce qu'il y a six cartes qui font *Hoc.*

Les privileges des cartes qui font *Hoc*, est qu'elles sont assurées à celui qui les joue, & qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les *Hocs* sont les quatre rois, la dame de pique & le valet de carreau, chacune de ces cartes vaut un jeton à celui qui la jette.

Après avoir réglé le temps que l'on veut jouer, mis trois jetons au jeu que l'on fait valoir ce que l'on veut, & dont l'un est pour le point, le second pour la séquence, & le troisieme pour le tricon, que Mesdames les Prudes appellent fredon ou triolet, on voit à qui fera, & celui qui doit faire ayant mêlé & fait couper à sa gauche, distribue le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuser le point, ou à dire passe, s'il voit qu'il est petit, ou à renvier, s'il l'a haut; s'il passe & que les autres renvient, en disant deux, trois ou quatre au point, il y peut revenir; on ne peut renvier sur celui qui

renvie jusqu'à vingt jetons au dessus, & ainsi de ceux qui suivent en montant toujours de vingt; l'on peut de moins si l'on veut, & celui qui gagne le point, le leve avec tous les renvis, sans que les deux autres soient obligés de lui rien donner.

Cela fait on accuse la séquence, ou bien on dit passe pour y revenir, si on le juge à propos, au cas que les autres renvient de leur séquence, & pour lors le premier qui a passé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, & que le jeu est simple, celui qui gagne de la séquence, tire un jeton de chaque Joueur pour chaque séquence simple qu'il a en main; la premiere, qui vaut, fait valoir les moindres à celui qui l'a; de la séquence on passe au tricon qu'on renvie de même que le point.

Le point est, comme il a été déja dit, plusieurs cartes d'une même couleur; celui qui en a davantage, gagne le point, & lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a le plus haut point, gagne: l'as vaut un point, & les figures dix, les autres ce qu'elles sont marquées.

La séquence c'est trois cartes d'une même couleur qui se suivent; la séquence de quatre cartes vaut mieux que celle de trois, celle de cinq que celle de quatre, & ainsi des autres; & lorsque le nombre des cartes est égal, celui qui a la plus haute séquence, gagne: dame, valet & dix, est la plus forte séquence simple, & la derniere est as, deux & trois.

Le tricon est trois as, trois deux, & ainsi des autres cartes, en montant jusques aux dames.

Mais si par hasard l'on passe du point de la séquence & du tricon, & que par conséquent on ne tire rien, on double l'enjeu pour le coup suivant, & celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait son jeu simple, & tire outre cela un jeton de chaque Joueur.

Lorsqu'on a séquence ou tierce de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, on en paie deux à celui qui gagne; on en donne autant à celui qui gagne une séquence simple, lorsqu'il a en main une séquence de quatre cartes, c'est-à-dire, une quatrieme de quelque carte que ce puisse être jusqu'au valet.

Si le jeu est double, on en paie chacun quatre.

On donne trois jetons pour la quatrieme du roi, quoique le jeu ne soit que simple, & six quand il est double.

On donne trois jetons à celui qui gagne la séquence avec une quinte, c'est-à-dire, cinq cartes de suite, & six lorsque le jeu est double.

Celui qui a une quinte de séquence du roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, gagne de chaque Joueur quatre jetons, & huit si le jeu est double, on ne paie pas davantage pour les sixiemes, &c.

Lorsque le jeu est simple, celui qui gagne le tricon tire deux jetons de chaque Joueur, & lorsqu'il est double, quatre.

On en paie quatre pour trois rois; lorsque le jeu est simple, & autant pour quatre dames, quatre valets, &c. Et l'on double lorsque le jeu est double. Quatre rois au jeu simple en valent huit, & au jeu double, seize: bien entendu qu'on ne paie les jetons qu'à celui qui gagne, lequel au moyen d'une séquence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déja dit, & de même au moyen du plus haut tricon, s'en fait payer des moindres qu'il auroit au jeu ordinaire.

Il est permis de revenir au tricon, comme au point & à la séquence.

Après avoir parlé des rétributions & avantages qu'on peut tirer des points, sequences & tricons, lorsqu'on les gagne, & expliqué l'avantage & privilege des cartes qui font hoc, il reste à apprendre la maniere dont les cartes doivent être jouées. La voici.

Par exemple, ſuppoſé que le premier des trois Joueurs ait en main un, deux, trois, quatre ou autre cartes, ainſi de ſuite, quoiqu'elles ne ſoient point de la même couleur, & que les deux autres n'aient pas de quoi mettre au deſſus de la carte où il s'arrête, la derniere carte qu'il a jettée, lui eſt *Hoc*, & lui vaut un jeton de chaque Joueur, & il recommence par les plus baſſes, parce qu'il y a plus d'eſpérance de rentrer par les hautes; & ſi par exemple il joue l'as, il dira un, & s'il n'a pas le deux, il dira ſans deux; celui qui le ſuit, & qui aura un deux, le jettera, & dira deux, trois, quatre, & ainſi des autres, juſqu'à ce qu'il manque de la carte ſuivante qu'il dira, par exemple, ſept ſans huit, & ainſi des autres; & lorſque les autres Joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui joue, la derniere carte qu'il a jettée lui eſt Hoc, & lui vaut un jeton de chaque Joueur; il en eſt de même de toutes les autres, comme celles dont on vient de parler; & lorſque le Joueur ſuivant celui qui dit, par exemple, quatre ſans cinq, n'ayant point de cinq, a un Hoc, il peut l'employer pour le cinq, comme il a été dit, les Hoc valant ce qu'on veut qu'ils valent; & alors il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuſe à ſon jeu, & il gagne un jeton de chaque Joueur pour le Hoc qu'il a joué.

Il faut, autant qu'on le peut, chercher le moyen de ſe défaire de ſes cartes à ce jeu, puiſqu'on paie deux jetons pour chaque carte qui reſte en main depuis dix juſqu'à douze; & un pour chaque carte au deſſous de dix. Si cependant il n'en reſte qu'une on payeroit ſix jetons pour cette ſeule carte, & & quatre jetons pour deux.

Celui qui a cartes blanches, c'eſt-à-dire, n'a point de figures dans ſon jeu, gagne pour cela dix jetons de chaque Joueur.

Mais s'il ſe trouvoit que deux des Joueurs euſ-

sent les cartes blanches, le tiers ne payeroit rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde, en jettant par exemple, un quatre, diroit quatre sans cinq, & qui cependant auroit un cinq dans son jeu, payeroit à cause de cette méprise cinq jetons à chaque Joueur s'ils le découvroient.

Celui qui accuse moins de points qu'il n'en a, ne peut y revenir; ainsi, s'il perd le point par-là, c'est tant pis pour lui.

Ce jeu sera fort divertissant, s'il est joué de cette façon; il seroit inutile d'en donner les regles séparément, puisque les regles qui lui peuvent être particulieres, sont détaillés ci-devant; & que les générales lui sont communes avec toutes sortes de jeux de cartes.

LE JEU DU POQUE.

LE jeu du Poque a beaucoup de rapport au Hoc; on y joue depuis trois personnnes jusqu'à six; les cartes sont au nombre de trente-six, lorsque l'on est six, mais si l'on n'étoit que trois ou quatre, on en ôteroit les six, & le jeu ne seroit que de trente-deux.

Après avoir vu à qui fera, celui qui doit mêler, ayant fait couper à sa gauche, donne à chacun des Joueurs cinq cartes par deux & trois.

Il y a de l'avantage d'avoir la main; pour la commodité des Joueurs, ils doivent prendre chacun une prise ou enjeu, qui est ordinairement de vingt jetons, & quatre fiches, qui valent cinq jetons chacune, & dont on met la valeur si haut & si bas que l'on veut.

On a six poques; c'est-à-dire, six manieres de petits cassetins de la grandeur d'une carte, & fort

bas de bord ; on les met ſur la table tout de ſuite l'un contre l'autre, & chacun de ces poques ou caſſetins a ſon nom écrit ; l'un eſt marqué as, l'autre roi ; un autre dame, l'autre valet ; un autre dix & neuf, & enfin le ſixieme eſt marqué le poque ; on met d'abord un jeton dans chaque poque, & puis celui qui a mêlé ayant diſtribué les cartes, comme il a été dit, en tourne une ſur le talon ; & ſi c'eſt une de celles qui ſont marquées ſur les poques, comme par exemple, s'il tourne un as, un roi, une dame, un valet ou dix, il tirera les jetons qui ſont dans le poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit ſon jeu, & examine s'il n'a point poque, c'eſt-à-dire, s'il n'a point deux, trois ou quatre as, & ainſi des autres cartes au deſſous, les as étant les premieres cartes du jeu.

Celui qui eſt à parler, doit dire pour lever le poque, je poque d'un jeton, de deux, ou davantage, s'il veut, & ſi ceux qui le ſuivent l'ont auſſi, ils peuvent tenir au prix où eſt porté le poque, ou bien renvier de ce qu'ils veulent, ou l'abandonner ſans vouloir haſarder de perdre le renvi qu'il faudroit payer s'ils perdoient.

Après que les renvis on été faits, chacun dit quel eſt ſon poque & le met bas, & celui qui a le plus haut, gagne, non-ſeulement ce qui eſt dans le poque, mais encore tous les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des Joueurs dit, je poque de tant, & que perſonne ne réponde rien là-deſſus, ſoit qu'on n'ait pas poque, ou qu'on l'ait trop bas, le Joueur qui a parlé le premier, leve le poque, ſans être obligé de montrer ſon jeu.

Le poque de retour, c'eſt-à dire, deux ſept en main, & un qui retourne, vaut mieux que les deux as en main, & ainſi des autres cartes : à plus forte raiſon le poque de trois cartes emporteroit celui de deux, & celui de quatre, celui de trois ; encore que le poque de moins de cartes fût de beau-

coup supérieur par la valeur des cartes.

Lorsque le poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'as, le roi, la dame, le valet, ou le dix de la couleur de la carte qui tourne; celui des Joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, leve les poque marqués aux cartes qu'il en a, & ceux qui ne sont pas levés restent pour le coup suivant. Venons maintenant à la maniere de jouer les cartes.

Il faut observer que pour bien jouer les cartes au poque, on doit toujours s'en aller de ses plus basses, parce qu'il arrive souvent que ne pouvant rentrer au jeu, elles resteroient en main, ce qui seroit préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus de cartes, quand un des Jouers s'en est défait entiérement, celui-là, dis-je, est obligé de donner autant de jetons à chacun qu'il se trouve de cartes dans la main.

Il est prudent aussi de se défaire des as d'abord qu'on le peut, on doit les jouer avant tous les autres, puisqu'on ne risque pas pour cela de perdre la primauté à cause qu'on ne sçauroit mettre de cartes par dessus, & ensuite jouer ses cartes autant de suite qu'on peut; comme par exemple, sept, huit, neuf &c. ou autres.

Supposé donc qu'on commence à jouer par un sept, on dira sept, huit si on en a le huit de la même couleur; autrement il faudra dire sept sans huit; & celui qui a le huit de cette même couleur, le joue & continue de jouer le neuf de la même couleur s'il l'a; & autrement, il dit sans neuf, & ainsi des autres: & si tous les Joueurs se trouvent sans avoir ladite carte qu'on a appellée, celui qui a parlé le premier, joue la carte de son jeu qu'il veut, & la nomme de la même maniere; cela s'observe de la sorte jusqu'à ce qu'un des Joueurs se soit défait de toutes ses cartes, & celui qui s'en est défait le premier, tire un jeton de chaque carte que les Joueurs ont en main, lorsqu'il a fini, sans que ce-

la empêche que celui qui en a davantage, paie à chaque Joueur autant de jetons qu'il a de cartes en main.

Ce jeu sera assez amusant si l'on se conforme aux regles qu'on a données ci-devant; il est même de commerce, & ne demande pas une fort grande application, puisque le jeu de chacun se fait sans qu'il y pense par les cartes qui sont jouées. Il est bon, lorsqu'on est premier, d'avoir plusieurs cartes d'une couleur, & toujours d'avoir des cartes hautes, étant de beaucoup plus aisé de s'en défaire.



LE JEU
DU ROMESTECQ.

LE Romestec qui est un Jeu assez difficile, tire l'étymologie de son nom de *Rome*, qui est un terme du jeu, & *Stecq* qui en est un autre.

Les cartes avec lesquelles on joue ce Jeu, sont au nombre de trente-six; c'est-à-dire, depuis les rois jusqu'aux six.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre ou six personnes; quand c'est à quatre ou à six, on voit à qui sera ensemble; & si l'on est six, le Joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera; celui qui tire la plus haute carte peut faire ou ordonner à l'autre de mêler; il y en a qui prétendent que c'est un avantage de faire quand on joue six, & si l'on ne joue que quatre personnes, celui qui coupe la plus belle carte donne; car il y a pour lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puisque celui qui est à la droite de celui qui mêle, est son compagnon avec lequel il se communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend des jetons dont il marque le nombre de points dont il eſt convenu; au défaut de jetons, on ſe ſert d'une plume ou crayon.

La partie eſt ordinairement de trente-ſix points, lorſqu'on joue ſix, & à deux ou quatre Joueurs, elle eſt de vingt-un, quoique cela dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à ſa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes par deux fois deux & puis une, ou bien par trois & deux, n'importe, pourvu qu'il obſerve de donner de la même maniere pendant tout le courant de la partie; il n'y a point de triomphe à ce jeu, & le talon reſte ſur la table ſans qu'on y touche.

Il faut obſerver que l'as eſt la premiere carte du jeu, levant le roi; le reſte des cartes ſuit ſa valeur ordinaire; mais pour qu'une carte ſupérieure enleve une inférieure, il faut qu'elle ſoit de la même couleur, car autrement l'inférieure jettée la premiere leve la ſupérieure en une autre couleur.

Mais avant que de paſſer outre, comme il y a des termes en ce jeu qu'il eſt bon de ſçavoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication: la voici.

Il y a le *Virlicque*, le *Double Ningre*, le *Triche*, le *Village*, la *Double-Rome*, la *Rome* & le *Stecq*.

On appelle *Virlicque*, lorſqu'il arrive en main à un Joueur quatre as, quatre rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce ſoit, en obſervant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double Ningre*, c'eſt deux as avec deux rois, ou deux as avec deux dix, & ainſi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main, il vaut trois points en main quand on ne le

gruge

gruge pas : c'eſt-à-dire, ſi la partie adverſe ne le leve pas.

Le *Triche*, ſont trois as, trois rois, ou autres cartes au deſſous arrivées dans la même main ; ſi le triche eſt d'as ou de rois, & qu'on l'ait en main, il vaut trois, s'il n'eſt point grugé.

Les deux dames & deux valets d'une même couleur ſont appellés le *Village*, de même, deux dix, & deux neuf de même couleur ; c'eſt-à-dire, que s'il y a une dame de pique & une de carreau, il faudra que les valets ſoient de pareille couleur, & ainſi des neuf & des dix, & autres cartes inférieures, & le village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double-Rome, eſt lorſque l'on a deux as, ou deux rois en main, elle vaut deux points ; & lorſque les as ou rois ne ſont point grugés, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce ſont deux valets, deux dix, ou deux neuf, ou deux autres cartes d'une même eſpece, & elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stecq* eſt une marque qu'on efface pour celui qui fait la derniere levée.

Il faut remarquer que quelque carte qu'on joue, & dont les termes de Rome-Stecq ſont compoſés, doit être nommée par ſon nom propre au jeu ; par exemple, il faut toujours, en jouant une des pieces, dire, double ningre, piece de ningre, & en jouant une de la double rome, piece de double rome, & ainſi de la rome ; de même piece de triche & de village, & ainſi des autres ; car autrement celui qui auroit effacé ſans l'avoir dit, perdroit la partie, pour avoir manqué ſeulement de le dire.

Ainſi en jettant les deux dames & les deux valets qui font le village, il faudra dire, piece de village, &c.

Regles du Romestecq.

I. CElui qui en donnant les cartes en retourne une de celles de sa partie adverse, est marqué de trois jetons de sa partie; mais si la carte est pour lui ou pour son compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les Joueurs viennent à s'en apercevoir, on marquera trois jetons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même maniere qu'il a commencé, est marqué de trois jetons par sa Partie, & le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jetons, & ôtera au hasard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon, puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, releve sa carte & est marqué de trois jetons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compteroit, ou double ningre, ou autres avantages du jeu, & ne les auroit pas, perdroit la partie, si quelque Joueur s'en apercevoit.

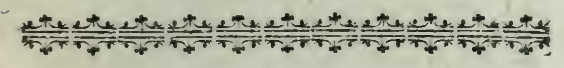
VIII. Qui joue avec six cartes, ou au dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jeton de plus qu'il ne feroit, perdroit la partie.

X. Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuseroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdroit la partie..

Voilà a peu près les regles de ce jeu, qui sont fort sévéres à cause que la mauvaise foi peut y avoir place; cette sévérité le rend fort pénible, & en fait une étude pour tous les Joueurs, sans

qu'il y ait pour cela une grande ſcience ; l'uſage aprendra ce qui n'a pas été dit, ce qui en a été dit étant ſuffiſant pour lever les difficultés qui peuvent naître.



LE JEU

DE LA SIZETTE.

LE jeu de la Sizette qui eſt très-peu connu à Paris, eſt cependant un des jeux de cartes des plus amuſans, il demande avec une grande tranquillité beaucoup d'attention.

L'on joue ſix perſonnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de Sizette ; l'on joue trois contre trois, placés alternativement ; c'eſt-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux Joueurs d'un même parti, l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes avec lequel on joue, eſt de trente-ſix cartes, depuis le roi qui en eſt la premiere, & le ſix qui en eſt la derniere.

Comme il eſt avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui fera, celui qui tire la plus haute carte commande à celui de ſa droite de mêler.

Celui qui doit mêler après avoir bien battu les cartes, & fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque Joueur, en commençant par ſa droite, ſix cartes par deux fois trois, & non autrement, & tourne la derniere carte qui eſt celle qui fait la triomphe ; après quoi ceux qui ont la main, c'eſt-à-dire, qui ſont premiers à jouer, examinent bien leur jeu, & l'un des trois doit le gouverner ; il eſt permis à chacun de dire ſon ſentiment : celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il eſt informé de

leur jeu, il fait jouer celui qui eſt à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorſque le premier a jetté la carte qu'il joue, ceux du parti contraire, qui n'ont encore rien dit du jeu, ſe demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont, ou ils le diſent à celui qui prend le gouvernement du jeu; & après qu'ils ont convenu de leur jeu, celui qui eſt à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, ainſi des autres, ou coupe, s'il eſt à propos, & qu'il n'en ait pas : celui qui n'a pas de la couleur jouée, n'eſt pas obligé à couper, encore qu'il le puiſſe, ſoit que la levée ſoit à ſes amis, ſoit à ſes ennemis, & ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées ou le gagnent double, lorſqu'on les fait toutes ſix.

Ce jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particuliérement à ceux qui gouvernent le jeu; il ſuffit qu'il y ait de chaque côté un habile Joueur, pour que la partie ſoit égale.

L'habileté du Joueur conſiſte à ce jeu de ſçavoir le jeu que ſes amis ont ſans le trop faire expliquer, & de ſçavoir ce que chacun des adverſaires a, par la déclaration qu'il en a faite, cela regarde ceux qui gouvernent; & à l'égard des Joueurs qui ne font que déclarer leur jeu, ils doivent ne dire de leur jeu, que ce qui eſt néceſſaire, & ſuivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adverſaires & ne pas expliquer les renonces que l'on peut avoir, ſans y être engagé par celui qui gouverne, & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos; l'expérience & un long uſage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront; & ils y trouveront beaucoup de plaiſir, s'ils le jouent avec la tranquillité que ce jeu demande; mais pour prévenir les incidens qui pourroient ſurvenir, on ſe conformera aux regles ſuivantes.

REGLES DU JEU DE LA SIZETTE.

I. LOrsque le jeu de cartes est faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.

III. Celui qui donne mal perd un jeu.

IV. Celui qui au lieu de tourner la carte de dessous & qui doit faire la triomphe, la joint à ses cartes, perd un jeu & remêle.

V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou plusieurs cartes de l'un des adversaires, perd un jeu & remêle.

VI. Celui qui renonce perd deux jeux, & le jeu de renonce ne se joue pas, & l'on continue à mêler comme si le jeu avoit été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point & qu'il pourroit couper, ne fait pas faute, encore que la levée soit à ses adversaires, & qu'il soit le dernier à jouer.

VIII. D'abord que la carte est lâchée sur le tapis, elle est censée jouée.

IX. Lorsque deux Joueurs ont leur jeu étalé sur la table, il faut nécessairement que le troisieme étale aussi le sien, pendant que le coup se joue.

X. L'on ne sçauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant plusieurs parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper que par celu qui est à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donneroit, sans que ce fût à son tour, s'il avoit tourné, le coup seroit bon & l'on continueroit par sa droite; mais s'il n'avoit pas tourné, il seroit à tems d'en revenir & de faire mêler celui qui le devroit de droit.

XIII. On ne peut donner les cartes que pa trois.

XIV. Celui qui a joué avant son rang, ne peut

point reprendre sa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir, auquel cas il perd un jeu, & le jeu se joue.

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle soit finie, la perdent.

XVI. Celui des Joueurs qui tourneroit une ou plusieurs levées des adversaires, perdroit un jeu.

Ce jeu est un des plus rigides que l'on joue, puisque la moindre faute est punie sévérement; on a jugé à propos de faire ces regles de la sorte, afin d'obliger chaque Joueur à avoir l'attention que ce jeu demande, par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez que si l'un des trois Joueurs fait une faute, tous les Joueurs du même parti la suportent.

Observez encore que lorsque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les adversaires les marquent en leur faveur.

LE JEU
DE L'EMPRUNT.

CE jeu a beaucoup de raport au Hoc; mais comme il y a quelque différence dans la maniere de le jouer, on dira seulement en quoi il differe : on l'a nommé le jeu de l'Emprunt, parce qu'on n'y fait qu'emprunter : après être convenu de ce qu'on veut jouer à la partie, comme au Hoc, & vu à qui à mêler, celui qui doit mêler donne à couper à sa gauche, & donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut, & qui est, lorsque l'on joue six personnes, de huit cartes chacun; lorsque l'on n'est que cinq, dix chacun; & si l'on n'est que

quatre, chacun aura également dix cartes ; mais on levera les deux dernieres especes de cartes, comme sont les as & les deux ; & à trois, chacun aura douze cartes ; on levera en ce cas encore une espece de cartes qui seront les trois, ainsi de quarante cartes dont ce jeu est composé, il n'en restera que quatre.

Quand celui qui est le premier en carte a jetté la carte de son jeu qu'il a jugé à propos, le second est obligé de jouer celle qui suit de même couleur ; s'il ne l'a pas, il l'emprunte de celui qui l'a, en lui payant un jeton pour cela ; le troisieme ensuite est obligé de jouer aussi la carte suivante, ou de l'emprunter de même, le quatrieme fera de même, & ceux qui suivront aussi, en allant toujours par la droite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

Celui qui est à la droite du Joueur qui a joué la derniere carte, ou en empruntant, ou de son jeu, recommence à jouer une carte de son jeu de telle couleur qu'il lui convient ; on observera la même maniere de jouer jusqu'à ce que l'un des Joueurs se soit entierement défait de toutes ses cartes ; le premier qui s'en est défait gagne la partie, & tire par conséquent tout ce qu'on a mis au jeu, & se fait payer encore ce dont on est convenu pour les cartes qui restent en main aux autres joueurs.

Mais si ayant au talon quelque carte de la couleur jettée, on ne pouvoit par conséquent l'emprunter d'aucun Joueur, on la prendroit du talon, en payant au jeu ce qu'on auroit payé au Joueur qui l'auroit eue.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer, puisqu'on commence par la couleur la plus avantageuse à son jeu, où il faut absolument que l'on réponde.

Ce jeu qui n'est pas si embarrassé que le Hoc, ne fera pas moins de plaisir, tant pour la facilité de le

le jouer, que par le commerce dont il eſt, tant par lui-même, que par la perte qu'on peut y faire qui eſt aſſez bornée.



LE JEU DE LA GUINGUETTE.

ON peut dire que ce jeu eſt nouveau, puiſque perſonne ne s'eſt aviſé juſqu'ici d'en introduire un ſous ce nom : & l'on peut y jouer depuis trois juſqu'à huit perſonnes, ſi l'on veut.

Pour cela on prend un jeu de cartes où ſont toutes les petites ; ſi cependant l'on ne jouoit que trois ou quatre, on ne joueroit qu'avec trente-ſix cartes, en ôtant les petites juſqu'aux cinq ; les as ne valent qu'un point, & ſont les moindres cartes du jeu.

Chacun doit prendre une priſe de trente ou quarante jetons plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a deſſein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce jeu des termes dont il eſt bon de donner l'explication avant de paſſer outre.

C'eſt en premier lieu la *Guinguette* qui eſt la dame de carreau.

En ſecond lieu le *Cabaret*, qui eſt compoſé d'une tierce de valet, de dix, de neuf, & ainſi des autres en deſcendant, ni les rois, ni les dames ne faiſant point tierce : enfin il y a le *Cotillon ;* on appelle cotillon le talon qu'on met au milieu de la table, après que chacun a reçu ſes cartes, & qu'il eſt libre à tous les Joueurs de remuer chacun à ſon tour.

Comme il y a un avantage conſidérable à avoir la main, puiſque le premier à jouer eſt en droit de faire la triomphe de la couleur la plus avantageuſe à ſon jeu, l'on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes & fait couper le Joueur de ſa gauche, en donne quatre à chaque Joueur,

par deux fois deux, & ensuite met le talon au milieu de la table.

Il y a au mileu de la table trois petites boîtes, l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret, & la troisieme pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatre cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette, c'est-à-dire la dame de carreau, & celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les jetons que chacun a mis dans la boîte marquée Guinguette, & lorsque la Guinguette n'est pas dans le jeu, encore qu'elle vînt après à l'un des Joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resteroit, & seroit double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire la qualité; mais ils peuvent comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-septier, chopine ou pinte; le demi-septier est un jeton qu'on met au Cabaret, & qui est un renvi qu'on fait sur ce qui y est déja; la chopine est deux jetons, & la pinte quatre; le plus fort cabaret emporte le plus petit, & s'il s'en trouve deux ou trois, ou davantage qui soient égaux, celui qui sera le premier l'emportera.

On peut, si l'on veut au cabaret, renvier de tant de demi-septiers, pintes & chopines qu'on voudra, & celui qui fait le dernier renvi gagne, si les autre ne le tiennent point, eût-il un cabaret plus bas qu'eux.

Et lorsqu'on ne leve point le cabaret, il double pour le coup suivant.

Après avoir observé ce qu'on vient de dire, on passe de la Guinguette & du Cabaret au *Cotillon*, & pour lors celui qui a mêlé dit, *ou Cotillon*, & chaque Joueur met un jeton dans la boîte destinée pour le Cotillon.

Le premier en carte, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour triomphe, ſans que cela l'oblige de jouer; il dira, *je joue*, & mettra un ſecond jeton au cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, & que cependant il puiſſe eſpérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ſes cartes qu'il voudra, & qu'il mettra au milieu de la table, en diſant, *je remue le cotillon*, & pour cela il lui en coûte deux jetons qu'il met au cotillon, puis ayant pris le talon & l'ayant bien battu, il coupe net, & tire pour lui la carte de deſſous la coupe qu'il a faite, ſans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour-à-tour renvier le cotillon juſqu'à deux fois, c'eſt-à-dire, quand on l'a remué une fois, il faut attendre que les autres aient parlé, & pour lors, ſoit qu'ils l'aient renvié ou non, quand ſon tour de parler revient, on dit, je remue le cotillon, comme auparavant, & on y met deux jetons. Cette regle eſt égale pour tous les Joueurs.

Celui qui remue le cotillon eſt cenſé avoir dit, je joue.

Quand on a remué le cotillon ou qu'on a dit, je joue ſans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en ſe ſouvenant quelle eſt la triomphe que le premier en carte a nommée, & que l'as, comme il a été déja dit, ne vaut qu'un, & eſt inférieur aux deux, & à toutes les autres cartes du jeu: l'on verra dans les Regles ſuivantes ce qui n'a pas été dit pour l'entiere ſatisfaction de ceux qui joueront ce Jeu.

REGLES DU JEU DE LA GUINGUETTE.

I. CElui qui joue au Cotillon & leve deux mains, le gagne, si les deux autres sont séparées.

II. S'il n'en prend qu'une, & qu'un autre en ait deux ou trois, il doit deux jetons pour le cotillon.

III. S'il n'en prend point du tout, il doit tout le cotillon: ce qu'on dit ici d'un Joueur se doit entendre de tous ceux qui font jouer, de sorte que bien souvent on a le plaisir de voir qu'il est dû plusieurs cotillons. Ces cotillons sont comme des bêtes qui se mettent sur le jeu l'une après l'autre, quoique faites sur le même coup.

IV. Quand il est dû un cotillon, personne n'y met que celui qui le doit.

V. Si deux de ceux qui font du cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier l'emporte, & l'autre lui doit les deux jetons du cotillon.

VI. Qui accuse la Guinguette doit la montrer avant que de la lever, sinon il paie deux jetons & la Guinguette qui, outre cela, est double pour le coup suivant.

VII. Celui qui ayant le cabaret supérieur, après l'avoir accusé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jetons au profit du cabaret qui est double pour le coup suivant.

VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes doit un jeton pour le cotillon, & on doit rebattre si celui à qui on les donne le souhaite.

IX. Celui qui renonce, perd le cotillon & est obligé de reprendre la carte, si bon le semble aux Joueurs.

X. Il n'est pas permis, sous la même peine,

de ne point couper une carte jouée, qu'on peut couper, ou de ne pas mettre dessus une carte jouée, quand on le peut, puisqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui est le premier en carte oublie de nommer la triomphe & remue en même temps le cotillon, & que celui qui vient après lui le prévienne en la nommant, elle est bien nommée, & il est obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole tire un jeton de chaque Joueur, outre le cotillon, & gagne tous les cotillons qui sont dus.

En jouant le jeu de la sorte, & conformément à ces regles, on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU DU SIXTE.

LE Sixte a beaucoup de rapport à la Triomphe : le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y joue six, qu'on donne six cartes à chacun, & que la partie va en six jeux.

L'on joue les cartes à ce jeu comme à la Triomphe; & pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, & donne ensuite six cartes à chacun par deux fois trois; après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, & dont il fait la triomphe.

Lorsque ce jeu n'est composé que de trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement, & lorsqu'on veut qu'il y ait un talon, on joue avec les petites cartes, en ce cas on tourne la carte de dessus le talon, qui détermine la triomphe, cela dépend de la volonté des Joueurs : le jeu en est plus beau, & il faut plus de science à le

jouer que lorſqu'on le joue à trente-ſix cartes.

Voyons-en les regles, qui ſeules ſuffiront pour donner une idée de ce jeu qui eſt fort aiſé de lui-même.

REGLES DU JEU DU SIXTE.

I. CElui qui donne mal, perd un jeu, qu'on lui démarque, s'il en a, & recommence à mêler.

II. Lorſque le jeu ſe trouve faux ; le coup où il eſt découvert faux ne vaut pas, les précédens ſont bons, & celui-là auſſi, ſi le coup étoit fini de jouer, ou les cartes brouillées.

III. Qui tourne un as, marque un jeton pour lui.

IV. L'as emporte le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet le dix, & ainſi des autres ſuivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui joue jette une triomphe, ou quelqu'autre carte que ce ſoit, on eſt obligé d'en jetter, ſi on en a, ſinon on renonce, & on perd deux jeux dont on eſt démarqué, ſi on les a, ou on le fera d'abord qu'on en aura de cette partie.

VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever autant qu'il le peut, la carte plus haute jouée ; il perd autrem.nt un jeu qu'on lui demande.

VII. Celui qui fait trois mains marque un jeu.

VIII. Si deux Joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plutôt faites, marque le jeu.

IX. Si tous les Joueurs avoient une main chacun, celui qui auroit fait la premiere main marqueroit le jeu ; de même lorſque le prix eſt partagé par deux mains, celui qui a plutôt ſes deux mains, marque le jeu.

X. Celui qui fait seul six mains gagne la partie.

Voilà la maniere dont se joue le Sixte; celui qui est le premier en carte a l'avantage, puisqu'il commence à jouer par ce qui est plus avantageux à son jeu.

LE JEU

DU VINGT-QUATRE.

CE jeu suit presqu'en tout les loix de l'Impériale.

Lorsque l'on joue cinq Joueurs, il faut que toutes les petites y soient, & celui qui mêle donne dix cartes à chacun; lorsqu'on est quatre, il en donne douze, à trois également douze, & à deux douze aussi; mais il faudra ôter lorsqu'on joue à trois, les trois dernieres especes de cartes, & à deux toutes les petites jusqu'aux cinq, en commençant par les as qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au jeu de Point, les cinq premieres cartes qui sont l'as, le deux, le trois, le quatre & le cinq se comptent à la Virade, & non pas les cinq dernieres. Et au jeu par figure, c'est le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf.

La *Virade* est la carte que celui qui a mêlé tourne sur le talon, & qui fait la triomphe.

Les Impériales sont au moins de cinq cartes de suite; elles valent mieux quand elles sont de six; sont encore meilleures de sept, & ainsi toujours en montant, & s'emporteront comme au Piquet par la force des cartes, & en cas d'égalité, celui qui l'auroit de la couleur de la tourne gagneroit, autrement ce seroit celui qui auroit la main.

On compte le point & les marquant chacun pour quatre pour qui les fait, comme à l'Impé-

riale ; & les cartes pour celui qui les gagne, la même chose ; & celui qui a plutôt vingt-quatre, gagne la partie & tire ce qu'on a mis au jeu : l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce jeu.

LE JEU DE LA BELLE,

DU FLUX ET DU TRENTE-UN.

CE jeu est très-divertissant & d'un grand commerce, on peut y jouer plusieurs personnes ; le jeu de cartes doit être de cinquante deux, c'est-à-dire, il doit y avoir les petites.

Il faut pour jouer ce jeu avoir trois corbillons que l'on met de rang sur la table ; l'on met dans l'un pour la bale, dans l'autre pour le flux & dans le troisieme pour le trente un, & l'on y met ce que l'on est convenu : l'on peut fixer la partie à tant de coups ; trente, quarante, plus ou moins, comme l'on veut ; après quoi l'on voit à qui fera : il n'y a point d'avantage à faire, puisque lorsque la belle ou le flux, ou le trente-un sont égaux entre deux Joueurs, il reste pour le coup suivant qui est double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de sa gauche, donne à chacun des Joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire, & ensuite une troisieme qu'il retourne à chacun, & celui qui a la plus haute carte des retournées, gagne la belle, & tire par conséquent ce qui est dans le corbillon.

Vous observerez que quoique l'as vaille onze points pour le trente-un, il est au dessous du roi, de la dame & du valet pour la belle.

Après avoir tiré la belle, chacun regarde dans son jeu s'il a le flux, c'est-à-dire, s'il a trois cartes de la même couleur, & celui qui l'a plus fort ;

l'as vaut pour le flux onze points & sert à le faire gagner : & lorsque personne n'a le flux on le remet au coup suivant, en l'augmentant si l'on veut.

Enfin, après que la belle & le flux sont tirés, on en vient au trente-un, & chaçun examinant son jeu, & après avoir compté en lui-même les points qui se composent, s'il approche de trente, & que selon la disposition des cartes, il craigne de passer trente-un, il s'y tient, sinon il en demande ; & celui qui a mêlé, en donne du dessus à chacun qui lui en demande selon son rang, en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des Joueurs qui en demande, & on ne recommence à donner que lorsque le tour en est fait ; celui qui mêle peut en prendre à son tour, lorsqu'il trouve avantageux pour son jeu d'aller à fond.

Lorsque les Joueurs qui ont été à fond, ou qui sans y aller, ont au dessus de trente-un pour le point, ils ne sçauroient gagner ; mais celui des autres Joueurs qui a trente-un, ou si personne n'a ce point justement, c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne, ce qui fait que lorsque l'on a ving-huit, vingt-neuf, ou trente, on s'y tient, sans hasarder de prendre une carte qui pourroit porter le point au dessus desdits trente-un.

Lorsqu'il y a plusieurs trente-un, c'est celui qui l'a plutôt qui gagne ; c'est pourquoi celui qui a trente-un, doit avertir dès qu'il l'a ; & si deux ou plusieurs l'avoient dans un même tour, on renverroit le coup au jeu suivant ; on feroit de même d'un point plus bas, & qui feroit égal, s'il étoit le point gagnant. Voilà la maniere dont on joue ce jeu qui n'a rien que de fort aisé.



LE JEU DU GILLET.

LE jeu du Gillet se joue à quatre personnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel on joue au Piquet, & les cartes y ont la même valeur ; c'est-à-dire, que les as sont les plus fortes cartes du jeu, & emportent les rois; les rois, les dames; les dames, les valets, &c.

Après avoir vu à qui fera, celui qui mêle donne à chacun des Joueurs trois cartes l'une après l'autre, mais auparavant chacun des Joueurs a mis dans deux corbillons qui sont au milieu de la table un jeton ou plus s'ils veulent, & le jeton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord, & l'on appelle *gé* deux as, deux rois, deux dames, ou deux valets, &c.

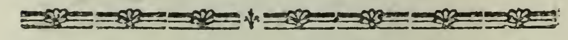
Il est loisible aux Joueurs de renvier pour le *gé*, les uns sur les autres, & pour lors celui qui a le *gé* le plus haut gagne, & tire l'argent qui est dans le corbillon & l'argent des renvis, à moins qu'un des Joueurs n'ait tricon; c'est-à-dire, trois as, trois rois, trois dames, &c.

Le moindre tricon étant au dessus, & gagnant le *gé* le plus haut.

Lorsque le *gé* est gagné, l'on en vient au second corbillon qui est pour le point ou flux ; il dépend du premier d'aller du jeu simple ou de renvier de ce qu'il veut, ainsi du second, lorsque le premier a parlé ; il peut augmenter le renvi, ou céder sans vouloir y aller, s'il n'a pas assez beau jeu pour cela.

Deux as en main valent vingt & demi ; un as &

un roi ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi; également deux as & un roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi, ainsi des autres cartes qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres des plusieurs cartes ensemble : après que l'on a poussé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu, soit qu'ils aient flux ou non ; avoir flux, c'est avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs, ou trois carreaux, &c. Nous disons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux a toujours le plus haut point.



LE JEU
DU CUL-BAS.

LE jeu du Cul-Bas est un jeu assez en usage dans plusieurs Provinces, le nom en donne d'abord une idée : on le joue à cinq ou six personnes, plus ou moins, & le jeu avec lequel on le joue contient toutes les cartes : il faut avant de commencer à jouer, régler la valeur de chaque jeton, & le nombre de tout ce que l'on veut jouer, après quoi l'on voit à qui fera ; c'est la plus basse des cartes qui mêle, à cause qu'il y a plutôt du désavantage à mêler, parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étendues sur le tapis, ceux qui sont premiers s'en accommodent & laissent souvent le dernier en peine : celui qui mêle donne cinq cartes à chaque Joueur par deux & trois, après quoi on prend huit cartes de dessus le talon qu'on étale sur le tapis, puis on met à part le talon qui ne sert plus de rien pour le jeu.

Lorſque les cartes ſont données, chacun examine ſon jeu, & le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui ſont étalées, comme par exemple, s'il y a un roi, un as, ou une autre carte de quelque nombre qu'elle puiſſe être, & que dans ſon jeu il en ait auſſi; il levera ce roi avec un roi, cet as avec un as, & ainſi des autres, en obſervant cependant qu'il ne peut en ôter qu'une à la fois pour un tour.

Celui qui le ſuit levera un quatre, ou un neuf, ou un ſept, & ainſi des autres, s'il en a de pareilles dans ſon jeu. Tous les autres Joueurs en font de même, chacun à ſon tour par la droite, & ſi quelqu'un de ces Joueurs quel qu'il puiſſe être & qui eſt à jouer, n'avoit point de cartes pareilles à celles qui ſont ſur la table, il eſt obligé de mettre ſon *Cul-Bas*, c'eſt-à-dire, d'étaler devant lui ſes cartes à découvert, celui qui ſuit peut, s'il s'accommode des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en ſervir comme de celles du talon, & n'eſt pas obligé de mettre le Cul-Bas; enfin on ne met Cul-Bas que lorſque l'on n'a point dans ſon jeu des cartes de celles qui ſont étalées ſur le tapis.

Celui qui s'eſt plutôt défait de ſes cinq cartes, gagne ce que chacun a mis pour le Cul-bas, & oblige les autres à leur donner autant de jetons qu'il leur reſte de cartes en main, & ceux qui ont mis Cul-Bas, leur donnent autant de jetons qu'ils ont étalé de cartes ſur le tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvoit lever qu'une carte à la fois; cependant un Joueur qui auroit dans ſon jeu trois cartes d'une même valeur, comme ſont trois valets, & ainſi des autres, pourroit lever avec ſes trois valets, un valet qui ſeroit étalé, & c'eſt un grand coup qui aide beaucoup à gagner la partie, puiſqu'il ne reſte à ſe défaire enſuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va, & celles qu'on leve, ſont miſes en tas devant chaque

Joueur sens dessus dessous, & comme cartes inutiles.

De même s'il y a sur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois huit, &c. celui qui a le quatrieme huit dans son jeu peut les lever tous les trois à la fois, mais cela ne l'avance pas davantage, & il doit, s'il joue bien, prendre plutôt quelques autres cartes sur le tapis s'il le peut, celles-là ne pouvant pas lui manquer.

Lorsque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des Joueurs quatre rois, quatre six, ou quatre autres cartes de la même sorte, il peut les écarter, en demander d'autres, ou en prendre lui-même, si c'est lui qui donne.

Ce jeu est tout des plus aisés, n'y ayant aucune regle à observer qui soit difficile; il ne laisse pas d'être fort divertissant.

LE JEU DU COUCOU.

L'On peut jouer à ce jeu depuis cinq ou six personnes jusqu'à vingt.

Lorsqu'on est un grand nombre, on joue avec un jeu de cartes entier, c'est-à-dire, où toutes les petites soient; autrement l'on joue avec un jeu ordinaire de Piquet, en observant que les as sont les dernieres cartes du jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix marques qu'on fait valoir ce qu'on veut; celui qui est à mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne une carte sans la découvrir à chaque Joueur, qui l'ayant regardée, dit, si la carte est bonne, je suis content; & si la carte est un as ou autre carte basse, il dit, *contentez-moi*, à son voisin à

droite qui eſt obligé de changer avec lui des cartes, à moins qu'il n'eût un roi, auquel cas il diroit *Coucou*, & celui qui demandoit à ſe faire contenter eſt obligé de garder ſa mauvaiſe carte, les autres continuent à ſe faire contenter de la même maniere, c'eſt-à-dire, à changer des cartes avec le voiſin à droite, & à gauche une ſeule fois, juſqu'à ce que l'on en ſoit venu juſqu'à celui qui a mêlé, qui lorſqu'on lui demande à être contenté, doit lui donner la carte de deſſus le talon, à moins que, comme il a été déjà dit, ce ne fût un roi; enfin la regle générale, c'eſt que chaque Joueur peut lorſqu'il le croit avantageux à ſon jeu, & que c'eſt à ſon tour de parler, forcer ſon voiſin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un roi: après que le tour eſt ainſi fait, chacun étale ſa carte ſur table, & celui ou ceux qui ont la plus baſſe carte paient chacun un jeton au jeu qu'ils mettent dans un corbillon qui eſt exprès au milieu de la table: il peut ſe faire que quatre Joueurs paient à la fois, & c'eſt toujours la plus baſſe eſpece des cartes qui ſont ſur le jeu qui paie; les as paient toujours quand il y en a ſur le jeu; au défaut des as, les deux; au défaut des deux, les trois, & ainſi des autres.

L'avantage de celui qui mêle, eſt qu'il a trois cartes, ſur leſquelles il peut choiſir celle qu'il veut pour lui, ce qui fait que fort rarement celui qui mêle paie; chacun mêle à ſon tour, & lorſque quelque Joueur a perdu tous ſes jetons, il ſe retire du jeu n'y ayant plus d'eſpérance pour lui, & celui qui eſt le dernier à avoir des jetons, gagne la partie, quand il n'auroit qu'un jeton, ſi aucun des autres n'en a, & il tire ce que chacun a mis au jeu.

LE JEU

DA LA BRUSQUEMBILLE.

ON peut jouer à la Brufquembille deux, trois, quatre ou cinq ; mais vous obferverez que l'on joue à deux & à quatre avec trente-deux cartes, qui font les mêmes avec lefquelles on joue au Piquet; & lorfque l'on joue trois ou cinq, il faut que le jeu foit compofé de trente cartes feulement; c'eft-à-dire, qu'on en levera deux fept, n'importe lefquels.

Lorfque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, & l'on fe met enfemble d'un même côté de la table, afin de pouvoir fe communiquer le jeu.

Les as & les dix font les Brufquembilles, & par conféquent les premieres cartes du jeu, c'eft-à-dire, que l'as leve le dix; le dix le roi; le roi la dame; la dame le valet; le valet le neuf; le neuf le huit; & enfin le huit le fept; mais vous obferverez qu'il faut que la carte plus haute foit de la même couleur, pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puifque le fept de triomphe leve un as d'une couleur qui n'eft pas triomphe.

Lorfque l'on joue à la partie, c'eft-à-dire, un contre un, ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera, & fi l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jetons que l'on fait valoir, à proportion du jeu qu'on veut jouer plus ou moins : on revoit enfuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de fa gauche, donne à chacun des Joueurs trois cartes, il en prend autant pour lui, une à une ou toutes les trois enfemble, & en retourne une de deffus le talon qui eft celle qui fait la triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié fur le talon,

afin que l'on puiſſe la voir, & celui qui eſt à jouer jette telle carte de ſon jeu qu'il juge à propos; le ſecond joue enſuite telle carte de ſon jeu qu'il veut ſur la carte jouée, & ainſi des autres; & celui qui prend la lévée, ſoit pour avoir mis la plus haute de la couleur premiérement jouée, ſoit pour avoir coupé avec une triomphe, celui-là, dis-je, prend une carte du deſſus du talon, & ainſi des autres chacun à ſon tour, enſuite commence à jouer comme le premier coup: après que la levée eſt faite, on recommence la même choſe, juſqu'à ce que toutes les cartes du talon ſoient achevées, & celui qui prend la derniere carte prend la triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le ſecond à jouer jouoit telle carte de ſon jeu qu'il trouvoit à propos, parce qu'à ce jeu l'on n'eſt pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, & qu'il n'y a point de renonce, voulant couper une couleur jouée, dont on a cependant dans ſon jeu.

Voilà la maniere de jouer le jeu, & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à ſon tour, juſqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on eſt convenu; & ſi l'on n'a fait aucune convention là-deſſus, on ſera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels ſont les droits qui ſe paient à ce jeu; droits qui n'ont cependant lieu que lorſque l'on ne joue qu'à trois ou à cinq, ou bien à quatre, lorſque l'on ne joue pas en partie deux contre deux.

Celui qui joue la Bruſquembille de l'as de triomphe, reçoit deux jetons de chacun.

Il retire également deux jetons de chacun des Joueurs pour chaque as qu'il jouera, pourvu qu'il faſſe la levée; car s'il ne la faiſoit pas, celui qui jette un as, au lieu de gagner deux jetons de cha-

que Joueur, eſt obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en eſt de même à l'égard des dix qui valent un jeton chacun de chaque Joueur à celui qui les a joués s'il leve la main, & il lui en coûte également un pour chaque Joueur, ſi le dix qu'il a joué eſt levé par un autre, ſoit parce qu'il eſt coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne enſuite la partie qui conſiſte en autant de jetons que l'on eſt convenu. Voici la maniere dont on compte ces points, après que toutes les cartes du talon ont été priſes, & que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque as onze points, dix pour chaque dix, quatre ſeulement pour chaque roi, les dames valent trois points chacune : & chaque valet, deux, & les autres ne ſont comptés pour rien; ayant ainſi compté, celui qui, comme il a été déja dit, ſe trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conſéquent obſerver de faire des levées où il y ait beaucoup de points; par exemples, des as, des dix, des rois, des dames ou des valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui eſt ce qu'il y a de plus conſidérable à gagner.

L'uſage & le bon ſens aprendront mieux à bien jouer ce jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la ſituation du jeu demandant de jouer un même coup, tantôt d'une maniere, & tantôt d'une autre; par exemple, lorſque l'on eſt avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend, ce qu'il ne faudroit pas faire, ſi l'on n'étoit pas avancé, puiſqu'il faudroit attendre un grand coup pour prendre.

Il ſuffit de dire que pour bien jouer la Bruſquembille,

bille, il faut une grande attention, puisqu'il faudroit sçavoir non-seulement les triomphes qui sont déja sorties, mais encore toutes les brusquembilles qui sont passées, & celles qui sont dans le jeu, afin d'en faire son avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de regles: voici celles qu'il est à propos d'observer pour rendre ce jeu amusant & intéressant.

I. Celui qui en mêlant, trouve une ou plusieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le jeu se trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup est bien payé, mais personne ne peut gagner la partie; & si le jeu est faux par deux cartes semblables, le coup cesse d'être joué dès qu'on s'en apperçoit, & si le coup est fini, le coup est bon.

III. Celui qui joue avant son rang, ne peut reprendre sa carte.

IV. Celui qui a jetté sa carte, ne sçauroit y revenir sous quelque prétexte que ce soit.

V. Celui qui prendroit avant son tour au talon, s'il a joint la carte prise avant son tour à son jeu, paie à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui est au jeu, & la lui rendroit; & s'il ne l'avoit pas jointe à son jeu, mais vue seulement, il donnera deux jetons seulement à chaque Joueur, & la laissera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en tirant sa carte du talon, en voit une seconde, paie deux jetons à chaque Joueur.

VII. Lorsque l'on joue en partie deux contre deux, si l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de ses Adversaires, il leur est libre de recommencer la partie; & si la carte vue lui revient à lui ou à son compagnon, le jeu se continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'est pas forcé à mettre plus haut sur une carte jouée

IX. Celui qui ayant accusé avoir un certain nom-

bre de points, en auroit davantage, & ne les accuseroit qu'après que les cartes seroient brouillées, il ne pourroit revenir, & perdroit la partie si un autre Joueur avoit plus de points dans les levées que ce qu'il auroit accusé.

X. Celui qui quitteroit le jeu avant la partie finie, la perdroit.

Ces regles, comme nous l'avons dit, ne sont pas grand'chose, il est même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire sur le nom qu'on a donné à ce jeu, sinon, que c'est une idée plaisante de celui qui l'a inventé, & qui n'a aucun rapport au jeu.

LE JEU DU MAIL.

Il y a deux sortes de regles pour le jeu du Mail; les unes *sur la maniere d'y bien jouer*; les autres, *pour décider les divers événemens qui peuvent arriver à ce jeu*. On commencera par les premieres qui sont les plus essentielles.

Il est certain que de tous les jeux d'exercice, celui du Mail est le plus agréable, le moins gênant & le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même-temps jouer, causer, & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire; l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, & il n'y a point de rhumatisme ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir ou guérir par ce jeu, à le prendre avec modération, quand le beau temps & la commodité le permettent.

Il eſt propre à tous âges, depuis l'enfance juſqu'à la vieilleſſe ; ſa beauté ne conſiſte pas à faire de grands coups, mais à jouer juſte avec propreté, ſans trop de façons ; & quant à cela, on peut joindre la ſûreté & la force, qui ſont la longue étendue du coup, on eſt alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection, il faut chercher la meilleure maniere de bien jouer, ſe conformer à celle des beaux Joueurs, ſe mettre aiſément ſur ſa boule, ni trop près, ni trop loin ; n'avoir pas un pied guere plus avancé que l'autre, les genoux ne doivent pas être ni trop mols, ni trop roides, mais d'une fermeté bien aſſurée pour donner un bon coup.

ATTITUDE DU CORPS.

Le corps ne doit être ni trop droit, ni trop courbé ; mais médiocrement panché, afin qu'en frappant il ſe ſoutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arriere de la ceinture en haut avec la tête, ſans toutefois perdre la boule de vue.

C'eſt ce demi-tour du corps qu'on appelle *jouer des reins*, qui faiſant faire un grand cercle au mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le mail trop vîte, mais uniquement, ſans ſe laiſſer emporter, ſe tenir un inſtant dans ſa plus haute portée, pour frapper ſur le champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet, ſans changer néanmoins la ſituation du corps, des bras ni des jambes, afin de conſerver toujours la même union ſur l'ajuſtement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec ſa boule.

Différentes manieres des Joueurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras* ; c'eſt-à-dire, qui ne font pas ce demi-contour du corps qui vient des reins ; mais outre qu'ils s'in-

commodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras ſeuls en raccourci, ils ne ſçauroient jamais être ni beaux ni forts Joueurs, parce qu'ils ne levent pas le mail aſſez haut.

Quelques-uns le levent trop ſur leurs épaules ; d'autres ne le levent qu'à la moitié de leur taille, & frappent la boule par ſecouſſe comme s'ils donnoient un coup de fouet. Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes, & ſe cramponnant ſur la pointe des pieds, s'abandonnent ſi fort ſur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner, comme l'on dit, du nez en terre ; quelques autres levent en l'air le coude gauche pour meſurer le coup, ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manieres ſont auſſi mauvaiſes que déſagréables, & on doit les changer. Chaque exercice a ſes loix qu'on eſt obligé de ſuivre, la danſe, le manege, les armes, ont une attitude & une contenance réglée, ſans leſquelles on ne ſçauroit rien faire que groſſiérement & de mauvaiſe grace.

Le Mail eſt à peu près de même, c'eſt un jeu noble, expoſé à la vue du public ; c'eſt pourquoi on ne ſçauroit y jouer devant le monde que ſuivant ſes véritables regles.

Mains, Bras.

Les mains ne doivent être ni ſerrées, ni trop éloignées l'une de l'autre : les bras ni trop roides, ni trop alongés, mais faciles, afin que le coup ſoit libre & aiſé. La main gauche, qui eſt la premiere poſée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la maſſe ; le pouce de la droite doit croiſer un peu en biais ſur la pointe des autres doigts, ne pas être deſſus ni à côté du manche ; car c'eſt ordinairement ce qui fait *croſſer*, parce que ſi en levant les mains pour donner le coup, on n'a le pouce droit ainſi croiſé, la maſſe varie en tombant ſur

la boule, & ne ſçauroit la frapper en ſon point. Il faut donc que la main droite tienne le mail, comme les Joueurs de paume tiennent la raquette ; car ce pouce ainſi accroché avec le bout des autres doigts, eſt bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux Jeux.

Pieds.

Pour être bien ſur la boule, il faut ſe bien aſſurer ſur ſes pieds, ſe mettre dans une poſture aiſée, que la boule ſoit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer le pied droit en arriere, ni baiſſer le corps, ou plier le genou quand on frappe, parce que c'eſt ce qui met le Joueur hors meſure, & qui le fait ſouvent manquer.

Toutes ces obſervations ſont de conſéquence, à quiconque voudra les ſuivre pour bien jouer. On ne doit pas être long-temps à meſurer ſon coup, une ſeule fois, avec un peu d'habitude ſuffit ; & l'on remarque que ceux qui ſont plus long-temps à tâtonner leur boule, ſont ceux qui la manquent plutôt, dont on ſe moque après, parce que ceux qui voient jouer, aiment qu'on ſoit prompt, & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette juſteſſe ſi néceſſaire à ce jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir un mail qui ſoit toujours de même poids & de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force & à la taille du Joueur. Si le mail eſt trop long ou trop peſant, on prend la terre, s'il eſt trop court ou trop léger, il ne donne pas aſſez de force, & l'on prend la boule par-deſſus, ou comme on dit *par les cheveux*. Il importe donc à chaque Joueur de ſe choiſir un mail qui lui convienne, dont il ſe rende le maître, & qu'il proportionne encore la boule à la maſſe ; car il eſt bon de prendre garde à tout.

Si on joue d'un mail dont la maſſe ou la tête ne peſe que dix onces, on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on joue d'une maſſe de treize à quatorze onces, qui ſont celles dont on ſe ſert le plus communément, il eſt certain qu'avec des boules de cinq à ſix onces on fera de plus grands coups; cela dépend quelquefois du temps qu'il fait, & du terrein ſur lequel on joue. Il eſt bon de ſçavoir, que quand le vent eſt favorable, ou que le terrein eſt ſablonneux, ou qu'il deſcend un peu, quoique d'une maniere imperceptible, il faut jouer de groſſes boules, qui n'excédent pourtant pas la portée de la maſſe, & l'on fera de plus grands coups. Quand le temps eſt humide, ce qui rend le terrein du jeu *ſourd*, c'eſt-à-dire, difficile à couler, on jouera des boules légeres, qui iront mieux que celles qui ſont de poids; mais quand il fait beau, que le terrein eſt ſec & uni, c'eſt alors que pour faire de plus grands coups on doit jouer des voguets ou petites boules, qui aient bien leur poids, en gardant toujours néanmois autant qu'il eſt poſſible, la proportion ci-devant obſervée du poids de la maſſe avec celui de la boule.

Il ne ſera pas inutile de remarquer combien il eſt avantageux à ce jeu d'avoir de bonnes boules; c'eſt le pur haſard de la nature qui les forme, & s'il faut ainſi dire, qui les paîtrit, mais c'eſt l'adreſſe du Joueur habile, qui acheve de les faire en les bien jouant, de les connoître pour s'en ſervir à propos.

Ces boules ſont de racines de buis, les meilleures viennent des pays chauds, on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers où il ſe fait des nœuds, on les coupe, & on les laiſſe ſécher un certain temps; après quoi les ayant fait tourner & battre à grain d'orge, on ne les joue

qu'à petits coups de mail ſur un terrein graveleux ; on les joue enſuite plus fort, on les fait frotter avec de la Pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en eſt ſervi : enfin à force de coups de mail, & de les faire rouler, elles deviennent dures : on prend garde à celles qui vont le mieux, c'eſt-à-dire, qui ne ſautent & ne ſe détournent point de leur chemin, ou, pour parler le langage du mail, *qui ne s'éventent pas* : alors on doit meſurer ces boules ainſi faites, les tenir dans un ſac avec du linge ſale, qui eſt le meilleur endroit, ni ſec ni humide, où on les peut conſerver ſaines ; on doit les peſer pour ſçavoir les poids au juſte de celles qui vont le plus loin, leſquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour meſurer les boules.

Pour cela on avoit ci-devant des meſures de papier ; mais on a inventé depuis une eſpece de compas rond, pour marquer le poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules, de toutes ſortes de groſſeurs, depuis le *Voguet* juſqu'au *Tabacan*, ce qui eſt très-commode.

LA BERNARDE.

Il y a eu une boule d'un ſi grand renom, dont l'hiſtoire ne ſera peut-être pas inutile ni déſagréable, & fera voir de quelle importance eſt une boule au jeu de mail. Un Marchand de boules de Provence en apporta un gros ſac à Aix : les Joueurs qui étoient en grand nombre en cette Ville, les acheterent toutes trente ſols piece, à la réſerve d'une ſeule, qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur, nommé BERNARD, vint le dernier, il acheta cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze ſols, elle peſoit ſept onces deux gros, & étoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre ; il la joua long-temps, la fit, & elle devint ſi excellente,

que, quand il avoit un grand coup à faire, elle ne lui manquoit jamais au besoin, & lui faisoit gagner immanquablement la Partie. Elle fut appellée *La Bernarde.* Le Président de Lamanon qui l'a eue depuis, en a refusé plusieurs fois cent pistoles. *Louis le Brun*, un des plus grands Joueurs de mail qu'il y ait eu en Provence, qui dans un jeu uni, sans vent & sans descente, faisoit jusqu'à quatre cens cinq pas d'etendue, voulut faire une expérience de la Bernarde, il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids & de même grosseur, son coup étoit si égal, que les cinq autres boules étoient presque toutes ensemble à un pied ou deux de différence; pour la Bernarde on la trouvoit toujours cinquante pas plus loin que les autres; ce qui lui fit dire un jour plaisamment, *qu'avec la Bernarde il joueroit aux grands coups contre le Diable.* On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier, est sans doute qu'elle étoit également pesante partout, depuis sa superficie jusqu'à son centre, puisqu'elle se soutenoit si bien dans son roulis, au lieu que les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, étoient inégales dans leur pourtour, étant plus pesantes d'un côté que d'un autre, ce qui les faisoit aller de travers, par sauts, ou par bonds.

De ce raisonnement il s'ensuit deux choses. La premiere, que chaque bon Joueur doit connoître les boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frappées pour aller au plus loin; il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est-là son bon roulis, ce qu'on apprend par l'expérience quand on joue souvent à ce jeu. La deuxieme, que pour donner le juste prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hasard, sur leur beauté, leur dureté, ou leur poids, mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail,

& plus loin que les autres de même groſſeur.

Maſſes ou têtes de Mail.

Ce n'eſt pas aſſez pour faire de grands coups d'avoir des boules faites, il faut que la tête du mail ſoit faite auſſi, c'eſt-à-dire, *qu'elle ſe ſoit durcie par les coups qu'elle aura joués.* L'expérience ayant fait connoitre qu'une boule pouſſée par une maſſe neuve ou fendue, ira moins loin de quelques pas que ſi elle avoit été frappée d'une vieille maſſe bien ſaine, & qui a acquis ſa dureté.

On a reconnu que les maſſes de *Georges Minier*, d'Avignon, qui ſont de chêne verd, & ſur-tout celles du pere, ſont incomparablement mieux faites & meilleures que de tous autres ouvriers.

Longueur du manche de Mail.

Quant aux manches du mail, en Provence & en Languedoc, on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en eſt bien plus maitre, plus ſûr & moins gêné, ſans remuer ſa boule, en la jouant où elle ſe rencontre. Mais comme à la Cour & à Paris on peut mettre ſa boule en beau, ſi ce n'eſt quand on tire à la paſſe, on a trouvé que la meſure du manche priſe ſous l'aiſſelle, étoit la plus juſte qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups; celles qui vont au delà ſont outrées, on aura bien de la peine à s'y ajuſter, & à moins d'une grande habitude, on ne fera quelques grands coups que par haſard: ainſi on doit conſeiller à ceux qui veulent jouer au mail, de commencer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils ſe rendront maîtres en ne jouant d'abord que des demi coups; à meſure qu'ils ſe fortifieront, ils pourront allonger leur mail de deux ou trois pouces, juſqu'à ce qu'ils puiſſent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne juſqu'à l'aiſſelle, & s'en tenir-là pour

ſe rendre très-forts Joueurs ; que ſi on n'obſerve pas cette petite gradation, on doit s'aſſurer qu'on ne jouera jamais avec la juſteſſe ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter pour la bienſéance, qu'on n'aime pas à voir en public des perſonnes de condition ſans veſte ou juſte-au-corps, ni ſans perruque ; on peut être légérement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces veſtes bigarées ou mi-parties des différentes étoffes, avoir de petites perruques naiſſantes ou nouées, & un chapeau, ce qui ſied toujours bien, & eſt beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets quelques beaux & magnifiques qu'ils puiſſent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées, ce qui, outre la propreté, ſert à tenir le mail plus ferme quand on donne le coup, & garantit en même-temps les mains de durillons.

Il y a des perſonnes qui en jouant la premiere fois au mail, voudroient faire d'auſſi grands coups que les maîtres, ce qui n'eſt pas poſſible : on ne peut acquérir la juſteſſe & la ſûreté de ce jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant inſenſiblement par demi-coups : car les maîtres & les bons Joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant ſouvent pluſieurs boules qu'ils ſe renvoient à petits coups l'un à l'autre, ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent ſûrement ſans façon, & qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un des plus innocens & des plus agréables amuſemens de la vie, puiſqu'on y joint la force à l'adreſſe, qu'on s'y fait une ſanté plus robuſte qu'en tout autre exercice du corps, & qu'on y peut jouer ſans peine depuis l'enfance juſqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau Mail comme un Billard.

On pourroit faire un nouveau jeu de Mail à une

maiſon de campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de meſure ſur les régles, comme on joue au Billard.

Il ſuffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cens pas de long, ſur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rendre très-unie, la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaiſſes, mettre un archet à chaque bout, & un pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en paſſe à l'autre bout, comme on fait au billard, jouer toujours du mail & la boule d'où elle ſeroit; & celui qui après avoir paſſé à l'archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui ſeroit comme *Livet* eſt au billard, gagneroit la partie. Ce qui ne laiſſeroit pas de faire un divertiſſement très-agréable à diverſes perſonnes de tous états & de tous âges, qui joueroient au rouet, ou en partie, comme au billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'eſt qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, ſans beaucoup de fatigue, & qu'on ſe rendroit ſûr inſenſiblement pour jouer parfaitement bien au mail, où toute la ſcience conſiſte, comme on l'a déja dit, à frapper nettement ſa boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient enſuite à en faire de grands, quand on s'eſt bien aſſuré de ſa boule, & qu'on la pouſſe & dirige juſte où l'on veut.

Paſſe.

Après ce qui vient d'être obſervé pour le jeu de mail, il faut dire quelque choſe pour bien tirer à la paſſe avec la levée, quand on eſt à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut ſe mettre de bonne grace ſur la boule d'acier, qu'elle ſoit à la pointe ou à deux ou trois doigts du pied droit en dehors, s'ajuſter du bras & de l'œil ſans faire

trop de façons, ni aucune grimace, avoir le corps médiocrement panché sur la droite, & la pointe du pied gauche légérement posée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement & ensemble le corps avec le pied gauche, & que l'on fasse agir en même-temps l'œil, le bras & le poignet, pour porter sa boule juste, & si l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie. Toutes les autres manieres de tirer à la passe, comme d'avancer le pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux pieds, bien loin d'être bonnes, sont au contraire de très-mauvaise grace.

REGLES GÉNÉRALES DU JEU DE MAIL.

I. IL y a quatre manieres de jouer au Mail, au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups*, & à la *chicane*.

II. Jouer au *rouet*, c'est quand chacun joue pour soi & par tête, un seul en ce cas passant au pair, ou au plus quand il se trouve en ordre, gagne le prix dont on étoit convenu pour la passe.

III. On joue en *partie*, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égales forces en pareil nombre ; & si le nombre est inégal, on peut faire jouer deux boules à un seul d'un côté, jusqu'à ce qu'un autre joueur survienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands coups*, c'est quand deux ou plusieurs jouent à qui poussera plus loin, & quand l'un est plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, soit par distances d'arbres, soit par distances de pas.

V. Pour ce qui est de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins,

& par-tout où l'on se rencontre ; on débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarrassé qu'elle se trouve, & on finit la partie en touchant un arbre, ou une pierre marquée qui sert de but, ou en passant par certains détroits dont on sera convenu, & celui dont la boule qui aura franchi ce but sera la plus loin, supposé que les Joueurs de part & d'autre soient du pair au plus, aura gagné.

VI. A quelques-unes de ces quatre manieres, on doit convenir avant le début de ce que l'on joue.

VII. Personne ne doit se promener dans le mail quand on joue, à cause des accidens qui pourroient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de distance pour ne pas blesser ceux qui sont devant, & crier toujours *gare* avant que de jouer.

IX. Ceux qui dans un jeu régulier ne font ni de rouet, ni d'aucune partie, ni des grands coups, ne doivent pousser qu'une boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant manque tout-à-fait sa boule, ce que l'on appelle faire une *pirouette*, perd un coup. Lorsque le mail se casse en rabattant, ou qu'il se démanche, si la masse passe la boule, le coup perdu est compté : mais si la masse demeure derriere, le coup est nul, & le Joueur recommence sans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on soit arrêté en quelque sorte que ce puisse être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porteleve, l'on pourra recommencer en quelque endroit du jeu que ce soit, mais toutes autres personnes, animaux ou rencontres, seront comme une pierre au jeu.

XII. L'on ne pourra en aucun lieu défendre les boules de ceux avec qui on joue, ni celles qui

viendront à se heurter quand elles sont roulantes ; si ce n'est qu'on les ait défendues pour le grand coup.

XIII. On peut mettre sa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, sans néanmoins l'avancer ni la reculer que ce ne soit de l'agrément des Joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangere ne perdra rien, & pourra jouer la sienne quand il la trouvera ; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de sa compagnie, perdra un coup pour sa méprise, & continuera à jouer du lieu où sera sa boule, en comptant le coup perdu ; & celui de qui il aura joué la boule, sera tenu d'en jouer une autre de la place où la sienne étoit, & si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie, on la remet à peu près où on juge qu'elle étoit.

XV. S'il survenoit des différents pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en rapporter au maître du jeu, ou à des personnes présentes qui en aient quelque expérience, pour en passer sur le champ par leur avis.

Du Début.

I. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les passes que l'on fait.

II. On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever sa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la passe ou d'une partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouoit, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un sort au début, il peut rentrer la premiere fois pour deux, en jouant une seconde boule ; & si elle venoit à sortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permission des Joueurs, & sa deuxie-

cette rentrée qui eſt la troiſieme boule, lui coûte quatre paſſes : s'il rentroit pour une quatrieme boule, il lui en coûteroit huit, & ainſi du reſte, en doublant toujours.

V. Quand le jeu du rouet eſt commencé, & qu'un de ceux qui en eſt, a gâté ſon jeu pour avoir manqué, ou être ſorti & rentré en doublant les miſes, il peut refuſer un ſurvenant de ſe mettre de la partie, en attendant que la paſſe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup, ou à un certain arbre, doivent aller au moins juſqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant, aura mal joué ſans ſortir, de ſorte qu'il ne puiſſe y aller en trois, ou en quatre, ſuivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentrer pour deux, ſi les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le rouet a commencé, ou eſt à un début, ceux qui ſe préſentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que perſonne ne puiſſe faire de mauvaiſe conteſtation là-deſſus.

Des grands coups.

I. Celui qui jouera au grand coup en quelque lieu que ce ſoit, ayant du conſentement de ſon adverſaire défendu toutes ſortes de haſards, s'il en ſurvient quelqu'un, le coup ſera nul.

II. Si le premier jouant au grand coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorſque celui qui joue le ſecond, au grand coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela ſuffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle ſeroit reſtée en arriere.

IV. Une boule ſortie peut gagner encore le grand coup, ſi elle eſt allée plus loin, quoique

hors du jeu, en la remettant vis-à-vis d'où elle ſera trouvée.

V. Aux grands coups, comme au rouet & en partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles ne peuvent plus rien défendre, & courent le riſque de tous les haſards.

Des boules ſorties, arrêtées, pouſſées, perdues, changées, caſſées & defendues.

I. Toute boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, courra le haſard de la rencontre, ſi elle n'a été défendue avant que d'être jouée. Mais cette défenſe n'aura pas lieu, ſi la boule roulante touche les ais ou les murailles avant que de rencontrer la boule.

II. Les cinquante & vingt-cinq pas ſe meſurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la boule aura rencontré l'autre; paſſé ces diſtances, il n'y a plus rien à défendre, ſi ce n'eſt aux grands coups, encore faut-il que les Joueurs en ſoient convenus auparavant.

III. Qui ſortira, perdra un coup, pour jouer ſa boule dans le mail vis-à-vis l'endroit où elle ſera trouvée.

IV. Une boule qui ſera paſſée par un trou des égoûts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu, ne ſera pas réputée ſortie, & on la remettra dans le jeu vis-à-vis, ſans rien perdre.

V. Boule fendue ou collée, une fois défendue, ſert à toute une ſéance d'entre mêmes Joueurs, & ſi elle vient à s'éclater, le coup eſt nul, & celui à qui elle étoit, en joue une autre.

VI. Si une boule non-fendue ſe caſſe, qu'un morceau vienne à ſortir, & l'autre demeure dans le jeu, il ſera libre à celui qui l'aura jouée, de prendre ce dernier pour continuer la partie, & jouer une autre boule à ſa place : que ſi tous les morceaux étoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée eſt avancée ou reculée par quelque haſard que ce ſoit, & que des gens de bonne foi le diſent, on pourra les croire, & la remettre à peu près où elle étoit.

VIII. Celui dont la boule ſortira au ſecond coup, pourra rentrer pour un autre paſſe, de l'aveu des Joueurs, en rejouant d'où il étoit ; il abandonne en ce cas ſa premiere paſſe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la courante ; mais cette paſſe abandonnée ſera pour tout autre qui s'en aviſera le premier, en gagnant une paſſe ſuivante.

IX. Une boule ſortie au troiſieme ou quatrieme coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & doit finir la partie comme il ſe trouvera.

X. Celui à qui on a changé la boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la ſienne.

XI. Boule dérobée, met celui à qui elle étoit hors de la partie, excepté celle dont il étoit rentré pour deux, ou en place une autre pour lui où il plaît à la compagnie, ce qui n'eſt qu'une tolérance.

Du tournant, du rapport, & de l'ajuſtement.

I. Quand un Joueur a ſa boule dans le tournant, il ne lui eſt pas libre de s'élargir ; mais il doit jouer du lieu où ſera ſa boule, ſur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être tourné*, quand on a paſſé la ligne des ais vis-à-vis le tambour ; & *être en vue*, quand de l'endroit où eſt ſa boule, on voit à plein l'archet de la paſſe.

III. Pour s'ajuſter au troiſieme ou quatrieme coup, il doit toujours être joué du mail, & jamais en aucun cas il ne le peut être de la leve, laquelle ne ſert que pour tirer la paſſe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, ſi quelqu'un plus fort que les autres, alloit en paſſe ou approchant en deux ; ou bien s'il y alloit en trois

coups, quand on eſt convenu d'y aller en quatre, il doit alors rapporter ſa boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer ſon coup d'ajuſtement avec le mail.

V. Celui dont la boule eſt allée le plus avant vers la paſſe, eſt obligé de la rapporter le premier, & de jouer ſon coup d'ajuſtement des cinquante pas, & ainſi des autres de même ſuite.

De la paſſe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la paſſe, l'acheveront avant que d'autres Joueurs qui les ſuivent, puiſſent les interrompre, étant des regles de la bienſéance d'attendre, afin que chacun puiſſe jouer à ſon tour, ſans être empêché ni incommodé.

II. Toute boule qui tient de la pierre eſt en paſſe, & celle qui tient du fer eſt derriere.

III. Qui paſſe à ſon troiſieme coup eſt derriere, & doit revenir en ſon rang; il en eſt de même à celui qui paſſe au quatrieme, quand on joue en quatre coups de mail.

IV. Si jouant en trois coups l'on eſt pouſſé par une ou pluſieurs boules du jeu, qui depuis le premier ou le ſecond coup vous mene juſques en paſſe, non-ſeulement celui qui aura été pouſſé, ne rapportera pas aux cinquante, mais s'il ſe trouvoit ſi avant que d'autres de la partie vinſſent à tirer, & paſſer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit été ſi heureuſement avancé, il pourra alors tirer la paſſe, non avec ſon mail, mais avec ſa leve du milieu, où il ſe trouvera comme obligé, autrement, l'avantage d'avoir été pouſſé ſi avant, lui demeureroit inutile.

V. Et ſi perſonne n'ayant paſſé, quelqu'un des autres Joueurs ſe trouve avant lui plus près du fer, il peut faire deux choſes: l'une, ou s'ajuſter du mail ſur les plus avancés, pour tirer avant ou après eux, ſuivant ſon ordre, ou tirer la paſſe

avec la leve du lieu où il sera, auquel cas il ne se sera que comme s'il étoit à son ordre.

IV. Quand on est arrivé vers la passe, le premier qui y tire, peut faire dresser le fer, s'il n'étoit pas bien droit & à plomb; mais si quelqu'un étoit à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer, on doit en ce cas laisser l'archet comme il est à cause du hasard; & si celui qui se trouve incommodé, y touche de son autorité privée, sans l'avoir demandé à ses Compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il étoit, ou bien comme la Compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boule de sa Partie, ni se mettre devant elle & joignant, quand on revient de derriere, à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule & les deux montans de l'archet qui sera à plomb, si le fil touche tant soit peu la boule, elle est réputée derriere, ce qui sera mesuré par le porte-leve, ou par toute autre personne désintéressée.

IX. Qui tire au surplus sur un qui est au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent, & alors son retour est de peu de conséquence; mais celui qui tire au pair, & revient au plus, a encore quelque ressource.

X. L'on ne peut revenir de derriere, que tous les autres Joueurs ne soient venus à la pierre de passe; & le plus éloigné du pont du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en passe, s'il vouloit s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il étoit, parce qu'il perdroit son coup, & par conséquent la passe.

XII. Un Joueur voulant paſſer, s'il ſe trouve une boule étrangere devant ou derriere la ſienne qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter ſans héſiter; mais ſi c'eſt une boule de Joueurs, elle doit demeurer où elle ſe trouve, & telle qu'elle eſt, quand ce ſeroit un Tabacan, pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle eſt, car s'il l'avoit touchée pour y mettre ſa boule de paſſe, il la doit laiſſer.

XIII. Qui a été pour deux ou pour pluſieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la paſſe; mais s'il eſt rentré au ſecond, il pourra bien gagner la paſſe des autres, & ſe ſauver même pour la derniere. Mais pour la premiere qu'il abandonne, elle eſt abſolument perdue pour lui, & elle appartient à celui qui gagne la paſſe ſuivante, s'il ſe ſouvient de la demander.

XIV. Quand celui qui a gagné la paſſe, débute ſans avoir demandé auparavant ſi quelqu'un étoit pour deux, il perd cette paſſe oubliée, *& on l'envoie*, comme on dit communément, *à Avignon*; cette même paſſe ſe trouve donc alors encore ſuſpendue ou réſervée pour celui qui gagnera la paſſe ſuivante, pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un eſt pour deux ou pour pluſieurs du début, & que l'on faſſe ſauve avec lui, ſans s'expliquer pour combien, il ne ſera réguliérement ſauvé que pour une paſſe; car pour être ſauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura ſauvé un de la troupe, & qui viendra à partager les paſſes avec un autre, ſans tirer, prendra dans ſon lot celui qu'il aura ſauvé.

XVII. Qui paſſe au pair, ou au plus, gagne, & qui paſſe à deux de plus, oblige, c'eſt-à-dire, qu'il gagne, ſi celui qui joue reſte à un de plus

après lui manque à passer ; & si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé ; & si, comme il arrive quelquefois, la boule frappant le fer passoit, & revenoit en pirouettant en deçà du fer, elle ne laisseroit pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule ayant été derriere, reviendroit en avant du fer par la force du coup, ou autrement, on la doit remettre derriere aussi loin qu'elle seroit trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la passe, & rencontre une boule, la mettant derriere, elle y est mise.

XX. Qui passe de la leve, voulant s'ajuster au pair ou au plus, sera réputé derriere, & ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où étoit sa boule. C'est pourquoi quand on veut faire ce coup, il est toujours bon d'avertir qu'on joue pour passer, ou pour se mettre sous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la passe, fait passer une autre boule avant la sienne, la premiere passée gagne, pourvu qu'elle soit en son ordre du pair ou du plus ; car si, par exemple, elle étoit à deux de plus, & que celle qui l'auroit fait passer, passât aussi la derniere, celle-ci gagneroit comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derriere, & passer, il ne faut point porter la leve jusque sur l'autre boule pour la pousser en traînant, ce qui s'appelle *billarder* ; mais on doit jouer franchement sa boule pour aller chasser l'autre, sans l'aide de la leve, & qui fait autrement perd la passe : mais si les boules se joignent, de maniere qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la leve, le coup alors sera bon.

XXIII. Qui se trouve à trois de plus, n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

XXIV. Quand on est proche de la passe & à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la leve en droite ligne, sans baisser ni tourner la main, & sans porter la leve dans l'archet en *crochetant*, comme on dit : car alors on triche, & l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui par trop d'ardeur ou autrement, la boule de passe échape de la leve sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortoit par le bout du mail sans avoir passé, elle ne seroit pas censée sortie, & le Joueur pourroit revenir, s'il étoit encore en état pour cela.

XXVII. Qui leve sa boule croyant être seul sur le Jeu, & avoir gagné, ne perd pas son coup, mais il doit remettre la boule où elle étoit, & jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne foi de ceux qui ne s'apperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De même maniere, si un Joueur passant a deux de plus, & ne faisant qu'obliger un qui joueroit, reste à un après lui, celui-ci, croyant que l'autre étoit en ordre, viendroit à lever imprudemment sa boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne foi, & on doit lui permettre de tirer son coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée, ne peuvent point entrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout & par-tout à ceux du parti contraire, & aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même jusqu'à la passe, s'il étoit possible, pour les faire gagner, pourvu

que ce soit dans les bonnes formes & sans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée afin qu'il puisse tirer à la passe sans gêne, mais dès-lors elle ne sera plus du jeu.

IV. En partie liée comme au rouet, il n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clorre la passe, s'ils sont en ordre.

V. Une partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs, autrement celui qui la quitte la perd, & sera tenu de payer ce que l'on jouoit.

VI. On doit empêcher les gens de livrées d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites, & on devroit les accoutumer de se tenir hors du Jeu à la suite de leurs Maîtres avec le porte-leve, afin de prendre garde aux boules qui sortent, & pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.

Regles particulieres concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Porte-Leves.

I. QUiconque voudra jouer sera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un mail & des boules, & s'il en apporte, il n'entrera point au Jeu sans avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de son jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

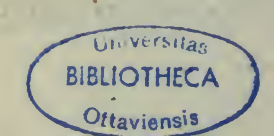
II. Le Maître fournira des boules, des mails & des leves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sols pour tout, depuis six heures du ma-

tin jusqu'à midi, & depuis une heure jusqu'au soir; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devroient payer que la moitié ou tout au plus les deux tiers; & en ce dernier cas, le droit pour le porte leve y doit être compris.

III. Si l'on casse un manche du Jeu, on paiera vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sols; si l'on perd la boule de passe, vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse la leve, trente sols; & si l'on casse la tête du mail, on ne paiera rien, pourvu qu'on en rapporte les morceaux, faute de quoi on paiera trente sols; & pour louer une leve & une boule de passe, cinq sols.

IV. Les Portes-leves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le Jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

Fin de la premiere Partie.




a39003 009726570b